

PC Games
Wissen, was gespielt wird
EXTENDED
2 DVDs + 48 EXTRA-SEITEN
19 JAHRE PC GAMES
JUBILÄUMS-VOLLVERSION
SACRED 2
ERSTMALS AUF HEFT-DVD
Action-Rollenspiel mit gigantischem Umfang, Koop-Modus und famoser Grafik!
auf 2 DVDs
+ 12 MINUTEN VIDEO
EXKLUSIVER BESUCH BEI DICE
BATTLEFIELD 3
Erste Bilder und Spieleindrücke zum Koop-Modus und den Dogfights
Plus: Großer Direktvergleich mit Modern Warfare 3
+ VIDEO
DIE BETA AUSFÜHRLICH GESPIELT
DIABLO 3
Itemkauf für echtes Geld: So funktioniert das Auktionshaus!
NUR IN PC GAMES EXTENDED!
1. DEUS EX
GUIDES & SECRETS AUF 9 SEITEN:
So meistern Sie die schwierigsten Stellen des Action-Rollenspiels und so finden Sie alle versteckten E-Books!
2. SACRED 2: FALLEN ANGEL
38 SEITEN ZU UNSERER VOLLVERSION:
• Praktische Grundlagentipps
• Guides zu den sechs Charakterklassen
• Alle Story-Missionen komplett gelöst
• Die coolsten geheimen Easteregs
• Die besten Mods zum Spiel
USK ab 16 freigegeben
09/11 | € 6,99
4 197178 706998 09
Österreich € 8,00; Schweiz sfr 14,50; Dänemark dkr 59,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,30
www.pcgames.de

EDITORIAL


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Kölle alaaf!

MITTWOCH, 3. AUGUST 2011

GTA 5-Grafik mit **GTA 4**-Technik – das soll funktionieren? Und wie! Die Begeisterung über die sogenannte iCEnhancer-Mod kennt keine Grenzen. Doch die Installation ist nicht ohne, es gibt einiges zu beachten. Und manch betagte Grafikkarte hat den vielen Details und hochauflösenden Texturen nicht standgehalten und ist buchstäblich in Rauch aufgegangen. In unserem großen Special ab Seite 102 zeigen wir Ihnen, wie Sie die Mod optimal nutzen.

MONTAG, 15. AUGUST 2011

Es gibt Vollversionen, die stehen auf den Wunschlisten von Redakteuren und Lesern ganz weit oben. **Sacred 2: Fallen Angel** gehört dazu. Das erfolgreiche Action-Rollenspiel gibt's erstmals als komplettes Spiel auf einer Heft-DVD. Besser gesagt: zwei Heft-DVDs, denn **Sacred 2** ist so riesig, dass ein Datenträger nicht reicht. Für Videos bleibt da weniger Platz als üblich. Leser von PC Games Extended und PC Games Premium erhalten zusätzlich zum Spiel auch eine umfangreiche Komplettlösung und detailliertes Kartenmaterial. Mit dieser Topvollversion begehen wir gleichzeitig den 19. Geburtstag von PC Games und bedanken uns bei allen Lesern und Abonnenten für das Vertrauen, das sie uns allmonatlich entgegenbringen. Danke!

DONNERSTAG, 18. AUGUST 2011

Punkt 9 öffnen sich die Tore zur Gamescom 2011: Bis zum Sonntagabend werden 250.000 Spielewütige auf dem Kölner Messegelände erwartet. Das PC-Games-Team ist schon seit Montag vor Ort und trifft einen Entwickler nach dem anderen: Während die eine Hälfte der Redakteure im Hauptquartier an der Fertigstellung des vorliegenden Heftes arbeitet, hetzt die andere Hälfte von einem Termin zum nächsten. Die absoluten Highlights der Messe – **Battlefield 3** und **Diablo 3** – konnten die PC-Games-Redakteure bereits im Vorfeld ausführlich spielen, und zwar direkt in den Studios. Das sind gleichzeitig auch die Titelstorys der PC Games 9/11 (Seite 20 und 32). Zu beiden Spielen liefern wir Videos auf der DVD mit.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT


Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Wie in der letzten Ausgabe angekündigt, nahmen sich auch in diesem Jahr wieder PC Games-Redakteure auf der Gamescom Zeit, zahlreiche Leser zu treffen und mit Ihnen über die neuesten Entwicklungen im Spielebereich zu fachsimpeln – und das mitten im Messestress! (Im Bild: Viktor Eippert, dritter von links und rechts daneben Robert Horn)

SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 09/11

AKTUELLES
ab Seite 10

Counter-Strike: Global Offensive	10
Dragon Commander	14
End of Nations	14
Gamescom-Messebericht	14
Geheimakte 3	14
Jack Keane 2	14
Kingdoms of Amalur: Reckoning	15
Legends of Pegasus	15
Lesercharts	11
Port Royale 3	15
Spiele und Termine	16
The Witcher 2.0	14
Warhammer: Wrath of Heroes	15
Wildstar	15

HARDWARE
ab Seite 124

Hardware-News	124

THEMA

Marktübersicht: Prozessoren 126
Wir haben zehn aktuelle Prozessoren bei Spieleleistung, Ausstattung und Preis miteinander verglichen.

Praxis: Sprach-Chat und Spiele 132
Wir testen Headsets sowie Sprachprogramme und geben Praxistipps für Voice-over-IP.

Test: Komplett-PC für Spieler 137
Hohe Framerates bei minimaler Geräuschentwicklung: Der Raptor-Elite-Ti im PC-Games-Test

MAGAZIN
ab Seite 102

Report: 20 Jahre Blizzard – Starcraft	110
Report: Spitzengrafik für GTA 4	102
Meisterwerke: Ultima-Serie	118
Vor zehn Jahren	116

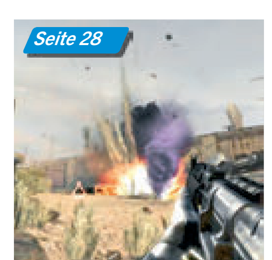
SERVICE

Einkaufsführer: Top-PC-Spiele, empfohlen von der Redaktion	98
Rossis Rumpelkammer	140
Teamvorstellung	76
Vollversion: Sacred 2: Fallen Angel	6
Vorschau und Impressum	138
Wertungssystem: So testen wir	77

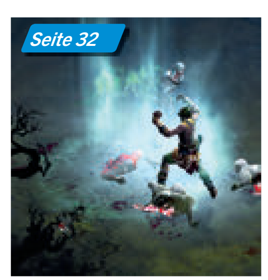
VORSCHAU
ab Seite 18


Seite 20

BATTLEFIELD 3
Redakteur Jürgen Krauß besuchte Entwickler Dice in Stockholm und spielte ausführlich den Mehrspieler- und Koop-Modus des Shooter-Schwergewichts an.


Seite 28

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
Auf vier Seiten berichten wir über den neuen Spec-Ops-Modus für zwei Spieler und vergleichen den Ego-Shooter mit **Battlefield 3**.


Seite 32

DIABLO 3
Unsere Vorschau verrät alle Neuigkeiten zur in Kürze beginnenden Beta sowie zu Talentsystem, Online-Zwang und Auktionshaus des Hack&Slay-Spiels.


Seite 42

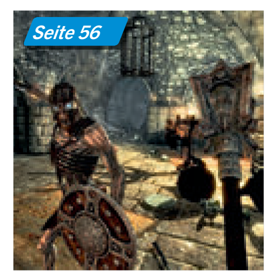
BORDERLANDS 2
Vor Ort bei Entwickler Gearbox Software verrieten uns die Macher des Endzeit-Shooters, wie sie die Kritikpunkte des Vorgängers ausbügeln wollen.


Seite 48

RAGE
Erstmals auf dem PC angespielt: Wir haben drei spannende Stunden in der düsteren Welt des id-Shooters verbracht und berichten aus der Solo-Kampagne.


Seite 54

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
Ubisoft hat die neuen Spielvarianten des Mehrspielermodus vorgestellt und wir haben erste Online-Partien in Teil 4 des Meuchelspiels bestritten.


Seite 56

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM
Wir haben uns auf der Gamescom ein weiteres Mal Bethesdas episches Rollenspiel angeschaut und verraten alles zu Fähigkeiten, Inventar und Levelaufstiegen.

VORSCHAU

Anno 2070	62
Age of Empires Online	70
Dota 2	68
Driver: San Francisco	144
F1 2011	52
Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts	64
Reborn Horizon	66
Risen 2: Dark Waters	60
Stronghold 3	58
Warhammer 40.000: Space Marine	74

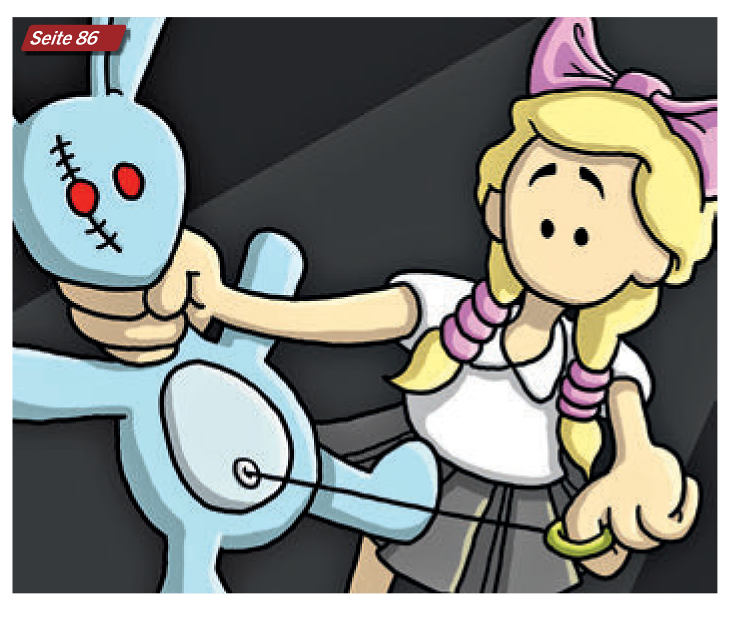
TEST

ab Seite 76



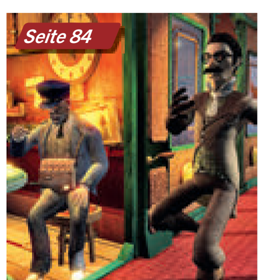
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Teil 3 der Cyberpunk-Rollenspiel-Reihe erzählt die Vorgeschichte des ersten **Deus Ex**. Was die Mischung aus Ego-Shooter, Schleichspiel und RPG taugt, verrät unser ausführlicher Test.



HARVEYS NEUE AUGEN

Der Nachfolger von **Edna bricht aus** sorgt für Lachkrämpfe und verwöhnt Adventure-Spieler mit logischen Rätseln. Das bisher beste Knobelabenteuer des Jahres!



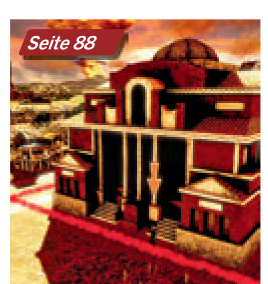
HAUNTED

Sympathische Charaktere und eine gute Vertonung stehen einem zu niedrigen Schwierigkeitsgrad und kurzer Spielzeit gegenüber.



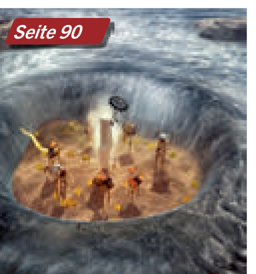
BASTION

Das wunderschöne Indie-Spiel setzt Glanzpunkte in den Bereichen Atmosphäre und Spielwelt, leidet aber unter einigen handwerklichen Mängeln.



TROPICO 4

Als skrupelloser Diktator haben Sie im Aufbau-Strategiespiel eine Menge Spaß – trotz mangelnder Abwechslung und weniger Neuerungen.



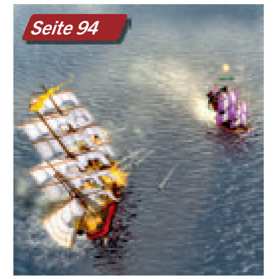
FROM DUST

Bei der Göttersimulation haben die Entwickler vergessen, der famosen Grundidee spielerische Herausforderungen zur Seite zu stellen.



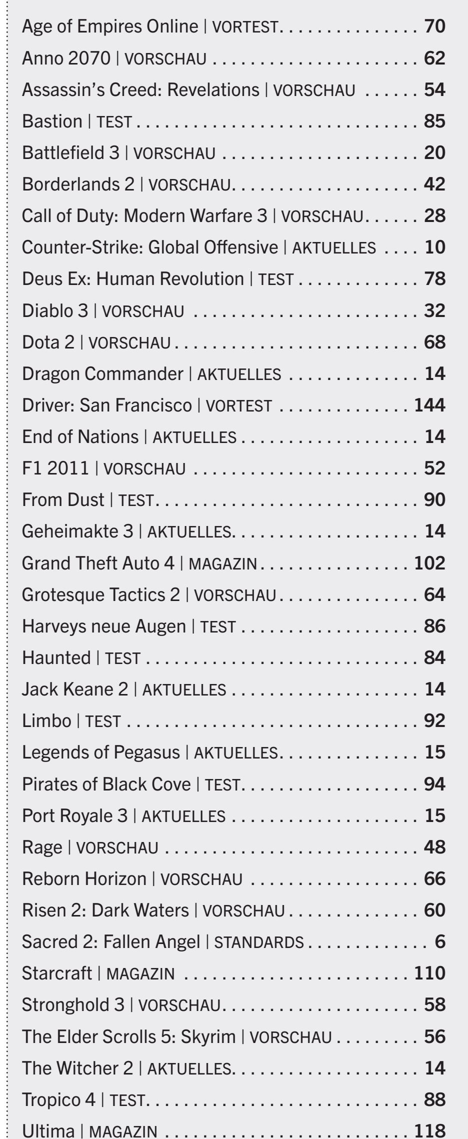
LIMBO

Nach seinem Siegeszug auf der Xbox 360 nimmt das Denkspiel mit seiner verstörenden Atmosphäre auch PC-Spieler für sich ein.



PIRATES OF BLACK COVE

Der spirituelle Nachfolger von **Sid Meier's Pirates!** enttäuscht mit simplen Kämpfen und viel Leerlauf.



SPIELE IN DIESER AUSGABE

Age of Empires Online | VORTEST 70
Anno 2070 | VORSCHAU 62
Assassin's Creed: Revelations | VORSCHAU 54
Bastion | TEST 85
Battlefield 3 | VORSCHAU 20
Borderlands 2 | VORSCHAU 42
Call of Duty: Modern Warfare 3 | VORSCHAU 28
Counter-Strike: Global Offensive | AKTUELLES 10
Deus Ex: Human Revolution | TEST 78
Diablo 3 | VORSCHAU 32
Dota 2 | VORSCHAU 68
Dragon Commander | AKTUELLES 14
Driver: San Francisco | VORTEST 144
End of Nations | AKTUELLES 14
F1 2011 | VORSCHAU 52
From Dust | TEST 90
Geheimakte 3 | AKTUELLES 14
Grand Theft Auto 4 | MAGAZIN 102
Grotesque Tactics 2 | VORSCHAU 64
Harveys neue Augen | TEST 86
Haunted | TEST 84
Jack Keane 2 | AKTUELLES 14
Limbo | TEST 92
Legends of Pegasus | AKTUELLES 15
Pirates of Black Cove | TEST 94
Port Royale 3 | AKTUELLES 15
Rage | VORSCHAU 48
Reborn Horizon | VORSCHAU 66
Risen 2: Dark Waters | VORSCHAU 60
Sacred 2: Fallen Angel | STANDARDS 6
Starcraft | MAGAZIN 110
Stronghold 3 | VORSCHAU 58
The Elder Scrolls 5: Skyrim | VORSCHAU 56
The Witcher 2 | AKTUELLES 14
Tropico 4 | TEST 88
Ultima | MAGAZIN 118
Warhammer 40.000: Space Marine | VORTEST 74
Warhammer: Wrath of Heroes | AKTUELLES 15
Wildstar | AKTUELLES 15

VOLLVERSION auf DVD

Sacred 2: Fallen Angel



AUF DVD
• Video zum Spiel

FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- Hack&Slay-Rollenspiel in bewährter **Diablo**-Manier
- Gigantische Spielwelt mit Hunderten von Aufträgen und einem Dutzend unterschiedlicher Klimazonen
- Sechs individuelle Klassen mit einzigartigen Fähigkeiten
- Gewaltige Menge an zufallsgenerierter Ausrüstung für Ihren Charakter
- Pferde und klassenspezifische Reittiere erleichtern das Vorankommen.
- Intuitive Bedienung mit vielen Komfortfunktionen und aufgeräumten Menüs
- Schmuckvolle Grafik mit erstklassigen Licht-, Wasser- und Physik-Effekten
- Prima Vertonung als Teil einer augenzwinkernden, humorvollen Inszenierung

Das Szenario: Originell
Sacred 2: Fallen Angel mischt Fantasy und Science-Fiction: Die mysteriöse T-Energie verwandelt friedliebende Kreaturen in Bestien, verwüstet ganze Landstriche und ermöglicht die Konstruktion fortschrittlicher Energiewaffen. Entwickler Ascaron nimmt dieses atypische Szenario selbst nicht ganz ernst und parodiert sein Spiel sowie etliche Filme und das Rollenspiel-Genre mit unzähligen heiteren Wortmeldungen.



Die Kämpfe: Mitreißend
Egal ob Sie gegen einen Bossgegner antreten oder das Kroppzeug aus dem Bestiarium von **Sacred 2** abfertigen: Das Totklicken tausender KI-Widersacher beglückt durch eingängige Steuerung und eine große Auswahl an zu sammelnden Waffen sowie auszubauenden Spezialangriffen. Ein wachsamer Blick auf die Gesundheitsleiste des Helden und die Abklingzeiten seiner Skills ist zu empfehlen; nur so passen Sie den rechten Zeitpunkt für die Benutzung von Heiltränken und Zaubern ab.

Das Spielprinzip: Unverwüstlich
Funktionierte schon 1996 bei **Diablo**, funktioniert auch noch 2011 in **Sacred 2**: Auf Ihrer Suche nach der Ursache für die Ausbreitung der T-Energie steht der Schlagabtausch mit Monstern und Banditen stets im Vordergrund. Erledigte Feinde lassen Ausrüstungsgegenstände fallen, die Sie im Inventar Ihrer Spielfigur anlegen oder bei Händlern verkaufen. Außerdem sammelt der Charakter Erfahrungspunkte und steigt im Level auf – das motiviert!





Die Spielwelt: Mannigfaltig
In der Realität würde der virtuelle Kosmos von **Sacred 2** ein Gebiet von mehr als 30 Quadratkilometern umspannen. Darin enthalten: finstere Wälder, saftige Wiesen, staubige Wüsten, tropische Dschungel und belebte Städte.

INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie DVD 1 ins Laufwerk.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion" auf „Details" und dann auf „Starten".
- Wechseln Sie zu DVD 2, wenn Sie dazu aufgefordert werden.
- Mehrspieler-Modus: Im Spielmenü erstellen Sie unter „Multiplayer" ein neues Konto und geben den Aktivierungsschlüssel von der Codekarte in der Mitte dieses Heftes ein.
- **Achtung:** Das Spiel ist auf den aktuellen Stand gepatcht (v2.43.0). Patches aus dem Internet sind mit dem Spiel nicht kompatibel.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- **Mindestens:** Athlon 64 3000+/P4 3,2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon X1600 Pro
- **Empfehlenswert:** Athlon 64 X2 6000+/Core 2 Duo E8500, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 4850

Die Klassen: Grundverschieden
Bei seinen sechs Klassen punktet **Sacred 2** mit Variantenreichtum. Besonders der Inquisitor (erinnert an den **Star Wars**-Imperator) und der Tempelwächter (mechanischer Hundekrieger) fallen aus dem Rahmen. Dazu kommen Hochelfe (Zauberin), Seraphim (magisch begabte Nahkämpferin), Schattenkrieger (Haudrauf) und Dryade (Fernkämpferin). Das Klassengemisch ist gut ausbalanciert und motiviert zum mehrfachen Durchspielen.

Das Fähigkeitensystem: Innovativ
Satte 200 Erfahrungsstufen erklimmt Ihr Held im Laufe des Abenteuers. Bei einem Levelaufstieg steigern Sie sechs Attribute sowie über 20 passive Fertigkeiten. Die 15 aktiven Talente sind derweil an Runen gebunden, die Gegner hinterlassen oder in Schatztruhen zu finden sind. Durch diesen Zufallsfaktor ist die Charakterentwicklung dynamischer als in anderen Action-Rollenspielen.



Die Seriennummer des Spiels finden Sie auf der Codekarte zwischen den Seiten 74 und 75!

Lösungshilfen zum Spiel finden Sie in den Extended- und Premium-Ausgaben dieser PC Games.

Ihre persönliche Codekarte

Als Leser profitieren Sie in diesem Monat von exklusiven Codes für das Browser-Spiel **Dark Orbit** sowie den Spiele-Download-Dienst Gamer Unlimited. Die Codekarte finden Sie in dieser Ausgabe zwischen Seite 74 und 75. Wenn Sie Fragen zu den Codes haben, schreiben Sie einfach eine E-Mail an redaktion@pcgames.de.

DARK ORBIT: EXKLUSIVES STARTER-PAKET

In **Dark Orbit** stürzen Sie sich in heiße Weltraumschlachten, sammeln Rohstoffe, bauen Ihren Charakter aus und haben Einfluss auf die Zukunft der Galaxie. **Dark Orbit** zählt zu den meistgespielten Browser-Spielen und nun bieten wir Ihnen einen Anreiz, sich hinter das Steuer eines Raumschiffes zu klemmen. Um Ihren Gutschein einzulösen, besuchen Sie bitte folgende Webseite: www.pcgames.de/go/darkorbit. Loggen Sie sich entweder mit Ihrem bestehenden **Dark Orbit**-Account ein oder erstellen Sie sich ganz einfach einen Zugang (die Prozedur dafür ist selbsterklärend). Auf der zuvor genannten Webseite finden Sie dann ein Feld, in das Sie den Gutscheincode eintragen können. So schalten Sie folgende Gegenstände und Vorteile frei:

- 2 Monate Premium-Status
- Das Raumschiff „Big Boy“-Battlecruiser
- 3 Flax-Drohnen
- 10 x die Laserkanone MP1
- 3.000 Schuss der Munition MCB-25



PRAKTISCH | Dank des Gutscheincodes starten Sie Ihre Karriere direkt mit einem mächtigen Raumschiff.



ACTIONREICH | Die Weltraumschlachten stellt **Dark Orbit** zwar nur in 2D, dafür aber effektreich dar.

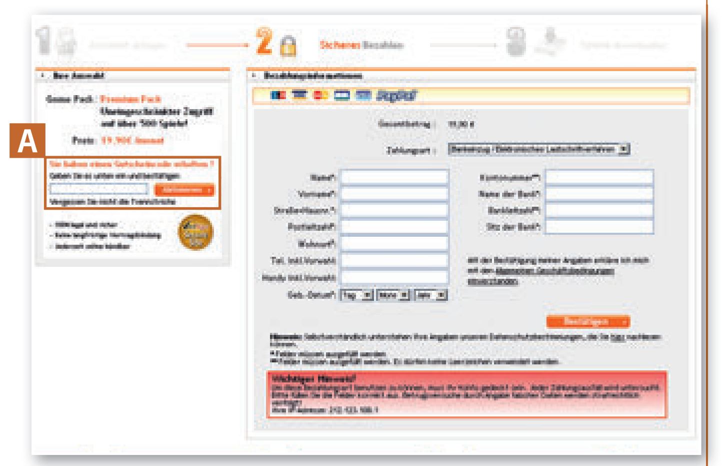
GAMER UNLIMITED: SPIELEFLATRATE 14 TAGE ZUM HALBEN PREIS NUTZEN!



Sie sind es leid, immer in einen Elektronikmarkt um die Ecke gehen zu müssen, um ein aktuelles Spiel zu kaufen? Sie wollen nicht mehr, dass Dutzende Spieleverpackungen unnötig Platz in Ihrem Regal einnehmen? Dann sollte Gamer Unlimited genau das Richtige für Sie sein. Dort gibt es über 500 aktuelle Spiele (unter anderem **The Witcher 2**) im Angebot, die Sie einfach herunterladen und bereits während des Downloads spielen können. Der Clou: Sie müssen die Spiele nicht kaufen, sondern zahlen einen monatlichen Festpreis und spielen dafür, was und so viel Sie möchten.

Damit Sie sich von diesem Service überzeugen können, haben wir in diesem Monat einen Gutschein-Code für Sie, mit dem Sie für 14 Tage 50 Prozent Rabatt auf das Premium-Paket erhalten (monatlicher Normalpreis: 19,99 Euro). **Achtung:** Nach Ablauf der Testzeit müssen Sie Ihr Konto kündigen, sonst läuft die Mitgliedschaft zum Vollpreis weiter!

Und so lösen Sie den Gutschein ein: Registrieren Sie sich zwischen dem 3. und 19. September 2011 unter http://gamerunlimited.metaboli.de für den Service Gamer Unlimited. Wählen Sie dort das Premium-Paket aus, mit dem Ihnen alle Spiele zur Verfügung stehen. Im zweiten Registrierungsschritt tragen Sie auf der linken Seite (A) in das Gutscheinfeld den Code „WITCHER“ ein und aktivieren diesen. Nun sollte der reduzierte Preis erscheinen und Sie können Ihre Bankdaten hinterlegen und loslegen (notwendig, um die Registrierung abzuschließen!). Wir wünschen viel Spaß!





GROSSE AUSWAHL | **The Witcher 2** ist eines von etwa 500 Spielen, die Gamer Unlimited in der Spieleflatrate anbietet.

NUR DER PREIS IST NOCH SCHÖNER ALS DAS DESIGN!





HP Pavilion dv6-6110sg

39,6 cm (15,6") 16:9 HD Display mit LED-Backlight (1366 x 768), AMD Quad-Core A6-3410MX APU (1,60 GHz), 6 GB DDR3 Arbeitsspeicher, 500 GB S-ATA Festplatte, AMD Radeon™ HD 6755G2 Dual Grafik mit 1 GB GDDR5 VRAM, Multiformat DVD Brenner, WLAN 802.11b/g/N, Multi-in-1-Kartenleser, 2 x USB 3.0, 2 x USB 2.0, HDMI, Webcam, Microsoft® Windows® 7 Home Premium 64 Bit*

*OEM Recovery-Version, Nutzbar nur in Verbindung mit dem gekauften System.





Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend.
Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten.
Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise.
Nur beim autorisierten EURONICS Fachhändler.
Weitere Informationen erhalten Sie unter: **www.euronics.de/mfh**

AKTUELLES 09|11



COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

CS-Nachfolger nach 12 Jahren!

Mit Nachfolgern ist das so eine Sache: Kommen sie zu früh, wird gemeckert, kommen sie zu spät, wird auch gemeckert, kommen sie gar nicht, wird erst recht gemeckert. Bei **Counter-Strike** erhält dieses Problem eine neue Dimension: Das Ur-**Counter-Strike** und sein Quasi-Nachfolger mit dem Zusatz **Source** gehören auch 12 Jahre nach Erscheinen noch zu den meistgespielten Online-Titeln überhaupt (**Condition Zero** lassen wir hier einfach mal frech unter den Tisch fallen) – die Frage ist also: Braucht es überhaupt einen Nachfolger? Und braucht es ihn jetzt schon? Die Antwort ist ein klares „Ja!", auch wenn das für 2012 geplante **Global Offensive** – soweit das bislang bekannt ist – gar nicht mal so viel neu macht. Vor allem bei den Schauplätzen hörten wir bislang nur von de_dust, de_dust2, de_train, de_nuke und de_inferno – also lediglich überarbeiteten Versionen altbekannter Karten. Freilich will man im Hause Valve – mit Unterstützung jetzt schon zum Probespielen nach Seattle eingeladener **CS**-Profis – die Esport-Tauglichkeit der Serie erhalten und verbessern. Hinzu kommen schön klingende, aber noch nicht mit Details untermauerte Schlagworte wie Leaderboards, Matchmaking, neue und zugängliche Spielmodi und von den Probespielern ins Internet gestreute Gerüchte über neue Waffen, Molotowcocktails und Ablenkungs-Granaten. Handfeste Informationen, Bilder und Anspielmöglichkeiten erwarten wir auf der diesjährigen Penny Arcade Expo wie auch auf der Eurogamer Expo (beide im September), außerdem soll schon in wenigen Monaten eine geschlossene Beta-Phase beginnen.

Valve holt sich bei diesem, auch für Xbox Live und das Playstation Network angekündigten Projekt aber nicht nur Feedback von Pro-Gamern aus den Bereichen **Counter-Strike 1.6** und **Counter-Strike: Source**, sondern auch vom ebenfalls in Seattle ansässigen Entwicklerstudio Hidden Path (**Defense Grid**). ❑

Info: http://store.steampowered.com



GRAND THEFT AUTO 4

Better City Textures

Falls Sie auf den meisten Screenshots des **IcEnhancers** im Internet gegrübelt haben, woher die tollen Stadtansichten kommen, liefern wir Ihnen jetzt die Antwort: **Better City Textures**. Diese 7 Gigabyte große Mod ersetzt viele Texturen im Spiel durch kontrastreichere und farbenfrohere Varianten. In Kombination mit dem IcEnhancer erstrahlt **GTA 4** dann so schön wie nie zuvor. Um dieses fantastische Texturenpaket zu installieren, laden Sie einfach die einzelnen Dateien aus dem Internet (www.gtagarage.com/mods/show.php?id=5906) nacheinander herunter. Entpacken Sie dann die Dateien – beginnend mit der Better City Textures.part01.rar – in einen beliebigen Ordner. Kopieren Sie nun das „pc"-Verzeichnis in Ihren **GTA 4**-Ordner – aber noch bevor Sie den IcEnhancer installieren. ❑

Info: www.gtagarage.com

Grafik-Mod

BLECHVÖGEL | Durch die starken Explosionen fliegen sowohl Autos als auch Passanten durch die Luft.



HORN DES MONATS*

Brehme und Baier

Für Kollegen Marc Brehme und seine Praktikant-Unterstützung Sebastian Baier war die grauenhafte Idylle einer leeren, grünen Wiese anscheinend unerträglich, weswegen sie in der das Bild begleitenden Textzeile eine „starke Explosion" hinzufügten. Diese Text-Bild-Schere wurde zwar noch rechtzeitig vor Redaktionsschluss erkannt und entfernt, jedoch machte das Bild nebst Bildunterschrift in der Redaktion die Runde und brachte dabei einige Menschen zum Schmunzeln. Das wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90
2	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
3	The Witcher 2	Namco Bandai	Test in 06/11	Wertung: 88
4	Crysis 2	Electronic Arts	Test in 04/11	Wertung: 90
5	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Test in 04/11	Wertung: 90
6	Call of Duty: Black Ops	Activision	Test in 12/10	Wertung: 90
7	Starcraft 2: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment	Test in 09/10	Wertung: 90
8	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Test in 13/09	Wertung: 92
9	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89
10	FIFA 11	Electronic Arts	Test in 10/10	Wertung: 85



MAKE THE GAME

Gewinner stehen fest

Entwickler aus über 20 Ländern haben mitgemacht, doch am Ende kann es nur einen Sieger geben: Das Browserspiel **Reborn Horizon** des Berliner Studios Slipshift hat den von der Computec Media AG ausgerichteten Entwicklerwettbewerb „Make the Game 2011" gewonnen. Computec stellt für die Vermarktung des Strategiespiels ein sechsstelliges Werbevolumen bereit. Die auf Platz 2 und 3 gewählten Spiele **Monster Switch** und **Birdies Run** werden zudem mit der iOS-/Android-Vision-Engine von Sponsor Trinigy für mobile Plattformen umgesetzt. Aufgrund des großen Erfolgs wird die Jury auch 2012 wieder Beiträge für den „Make the Game"-Wettbewerb akzeptieren. Mehr über **Reborn Horizon** erfahren Sie in unserer Vorschau auf Seite 66. ❏

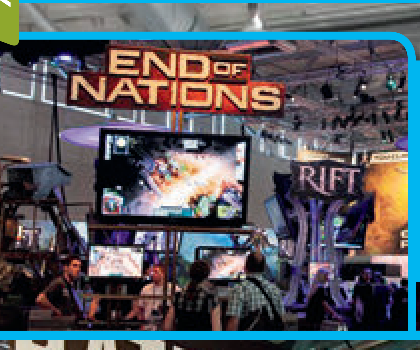
Info: www.makethegame.de


ALL-NET-FLAT
FLAT FESTNETZ
FLAT ALLE HANDY-NETZE
FLAT INTERNET

IMPRESSIONEN VON DER KÖLNER MEGA-SPIELEMESSE

gamescom

Kurz vor Redaktionsschluss fand die gamescom statt, von der wir hier erste Impressionen zeigen. Außerdem ergänzten wir viele unserer Vorschauen um Last-Minute-Messeinfos, etwa bei **Diablo 3** oder **Battlefield 3**!



◀ **LICHT UND LÄRM** | In den Messehallen buhlten alle Stände um Aufmerksamkeit. Ein tolles Spektakel!

▶ **BITTE LÄCHELN** | Babes gehören zum Standardinventar der Spielemesse. Allerorten strahlten auf der gamescom hübsche Hostessen.

PUBLIKUMS-MAGNET | Einmal **Battlefield 3** selbst spielen – dafür standen die Messebesucher Schlange. Der Shooter war klares Highlight der Spielemesse.

◀ **BITTE WARTEN** | Eines der leidigen Begleiterscheinungen toller Messestände waren die teils stundenlangen Wartezeiten. Wer darauf keine Lust hatte, schaute Nischentitel an.

▶ **VIEH X 2** | Felix und das Vieh aus **The Book of Unwritten Tales: Die Vieh Chroniken.**

Sebastian Stange



*„Ohne **Battlefield 3** wäre die Messe für mich nur alter Käse!"*

Zunächst enttäuschte mich die gamescom, gab es doch nur „alten Käse" zu sehen. Die meisten Sachen kannte ich schon von der E3 2011 in Los Angeles. Aber das war halt eine Fachmesse. Und da konnten Sie, liebe Leser, nicht dabei sein. Auf der gamescom konnten Sie selbst Hand an all das legen, was zuvor noch uns Redakteuren vorbehalten war. Und Sie konnten sich ein eigenes Urteil bilden, den Titeln so viel Zeit und Aufmerksamkeit schenken, wie Sie beliebten, und Sie erlebten all den Lärm, das Chaos und das Spektakel – also alles, was eine Spielemesse ausmacht. Kurzum: Die gamescom ist klasse! Wäre aber das Messe-Highlight **Battlefield 3** nicht gewesen, wäre ich wirklich enttäuscht! Eine Messe braucht schließlich Sensationen!

News-Ticker +++ News-Ticker +++ News-Ticker +++ News-Ticker +++ New

ALLE INFOS ZUR GAMESCOM AUF PCGAMES.DE

ADVENTURE-NACHSCHUB
Gute Nachrichten für Rätselfreunde: Während Deck13 **Jack Keane 2** für 2012 ankündigte, stellt uns Dtp fürs selbe Jahr **Geheimakte 3** in Aussicht.

+++

END OF NATIONS WIRD FREE2PLAY
Der Strategietitel **End of Nations** startet mit einem Free2Play-Konzept, der Einsatz von echtem Geld soll sich aber nicht aufs Balancing auswirken.

+++

WERDE ZUM DRAGON COMMANDER!
Larian Studios (**Divinity 2**) kündigen für 2012 den Titel **Dragon Commander** an. Im Mix aus Rundenstrategie und RPG-Elementen bekriegen sich Drachen und Luftschiffe.

+++

THE WITCHER 2 WIRD 2.0
Wie mit der **Enhanced Edition** zu Teil 1 veröffentlicht CD Projekt für **The Witcher 2** am 29. September ein kostenloses Update. Das enthält bisherige Patches und DLCs, neue Tutorials, einen Arena-Modus, 18 neue Waffen sowie den neuen Schwie-

WARHAMMER ONLINE: WRATH OF HEROES

Kostenlose Ork-Klopperei

Mit Bioware folgt nun eine weitere Traditionsschmiede dem Free2Play-Trend. **Warhammer Online: Wrath of Heroes** basiert im Endeffekt auf den PvP-Mechaniken von **Warhammer Online**, allerdings im neuen, quietschbunten Grafikgewand. Außerdem überlegten sich die Entwickler zwei witzige Kniffe: Zum einen treten die Spieler in drei Partien zu je sechs Spielern gegeneinander an, was automatisch zu unheiligen Allianzen führen dürfte. Und zum andern wechseln Sie während der Schlacht jederzeit Ihren Helden, was für taktische Wandlungsfähigkeit sorgt. Ob das Konzept wirklich aufgeht, dürften wir bald wissen: Die Beta-Anmeldung läuft schon, das Spiel soll bereits im Herbst 2011 erscheinen. ❑

Info: wrathofheroes.warhammeronline.com



BEZEICHNEND | In **Wrath of Heroes** prügeln sich die Helden in quietschbunten Comic-Welten.

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD

Und es hat BÄM! gemacht!

Zum wiederholten Mal wurden während der gamescom in Köln die **BÄM! Awards** verliehen. In elf Kategorien wurden damit Spiele und Hardware geehrt. In der Jury saßen nicht etwa wir Redakteure, sondern Sie, liebe Leser. Denn **BÄM! Der COMPUTEC Games Award** ist ein Publikumspreis, über den Sie auf der **BÄM!**-Webseite abstimmen konnten. Verliehen wurde er am 19. August im altehrwürdigen Kölner Gloria Theater. Wer mit dem begehrten Award ausgezeichnet wurde, entnehmen Sie der unten stehenden Tabelle. Zu den Siegern der Kategorien Adrenalin, Intelligenz, Teamgeist, Weltenbummler und Online-/Social-Game finden Sie weitere Infos im Einkaufsführer ab Seite 98. Und wie es der Zufall so will, ist der Preisträger des **Most Wanted-BÄM! für PC** – **Battlefield 3** – auch gleich unsere Titelstory! Ab Seite 20 finden Sie dazu alle Infos! ❑

Info: www.bamaward.de

RUBRIK	SIEGER
Adrenalin	Assassin's Creed: Brotherhood
Intelligenz	Portal 2
Teamgeist	Call of Duty: Black Ops
Weltenbummler	World of Warcraft: Cataclysm
Online-/Social-Game	Die Siedler Online
Hardware & Zubehör	Kinect für Xbox 360
Most Wanted: PC	Battlefield 3
Most Wanted: PlayStation 3	Battlefield 3
Most Wanted: Wii	The Legend of Zelda: Skyward Sword
Most Wanted: Xbox 360	Assassin's Creed: Revelations
Most Wanted: Mobile/Handheld	Super Mario (3DS)

ws-Ticker +++ News-Ticker +++ News-Ticker +++

rigkeitsgrad Dark Mode – so schwer wie der Insane-Modus, aber mit Speicherfunktion.

+++

RECKONING: KINGDOMS OF AMALUR KOMMT

Publisher EA gab für das Rollenspiel ein Release-Datum bekannt: 9. Februar 2012.

+++

KALYPSO-DOPPELSCHLAG

2012 beehrt uns Kalypso gleich doppelt: Mit **Port Royale 3** erscheint die Fortsetzung zum Klassiker von Astragon, dazu gibt's den Weltraumstrategie-Titel **League of Pegasus**.

+++

NCSOFT KÜNDIGT NEUES MMOG AN

Mit **Wildstar** schickt Asia-Experte NCSoft (**Guild Wars 2**) 2012 ein neues MMORPG ins Rennen, das sich durch einen einzigartigen Stil und kreatives SciFi-Setting absetzen soll.

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Airline Tycoon 2	Wirtschaftssimulation	Kalypso	13. Oktober 2011
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	Frühjahr 2012
Seite 62	Anno 2070	Aufbau-Strategie	Ubisoft	4. Quartal 2011
	APB Reloaded	Action	Gamers First	4. Quartal 2011
	Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel	JoWood	Nicht bekannt
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2012
Seite 54	Assassin's Creed: Revelations	Action-Adventure	Ubisoft	15. November 2011
Seite 85	Bastion	Action-Rollenspiel	Warner Brothers Entertainment	16. August 2011
	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Brothers Entertainment	21. Oktober 2011
Seite 20	Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	27. Oktober 2011
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
Seite 42	Borderlands 2	Action	2K Games	2012
	Brothers in Arms: Furios 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Seite 28	Call of Duty: Modern Warfare 3	Ego-Shooter	Activision	8. November 2011
	Call of Juarez: The Cartel	Ego-Shooter	Ubisoft	15. September 2011
	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	2012
Seite 68	Defense of the Ancients 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
	Deponia	Adventure	Daedalic	2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Brothers Entertainment	4. November 2011
Seite 78	Deus Ex: Human Revolution	Action-Rollenspiel	Square Enix	26. August 2011
Seite 32	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt
	Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	2012
	Disney Universe	Action-Adventure	Disney Interactive	3. Quartal 2011
▶	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	29. September 2011
	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	1. Quartal 2012
▶	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2012
	Dungeons: The Dark Lord	Strategie	Kalypso	22. September 2011
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2012
Seite 52	F1 2011	Rennspiel	Codemasters	23. September 2011
	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	Nicht bekannt
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
▶	FIFA 12	Sportspiel	Electronic Arts	29. September 2011
Seite 90	From Dust	Strategie	Ubisoft	2011
▶	Fußball Manager 2012	Sportspiel	Electronic Arts	20. Oktober 2011
	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	2012
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Anfang 2012
Seite 86	Harveys neue Augen	Adventure	Daedalic	26. August 2011
Seite 84	Haunted	Adventure	Dtp	17. August 2011
	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	2012
	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Insane	Action	THQ	2013
	Jagged Aliance: Back in Action	Strategie	Kalypso	20. Oktober 2011
	Jack Keane 2	Adventure	Astragon	2012
▶	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	9. Februar 2012
▶	L.A. Noire	Action-Adventure	Rockstar Games	Herbst 2011
	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	8. März 2012
	Max Payne 3	Action	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Mechwarrior 5	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt
▶	Memento Mori 2	Adventure	Dtp Entertainment	18. November 2011
	Metal Gear Solid: Rising	Action	Konami	2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	2012
▶	Might and Magic: Heroes 6	Runden-Strategie	Ubisoft	13. Oktober 2011
▶	Need for Speed: The Run	Rennspiel	Electronic Arts	17. November 2011
	Payday: The Heist	Online-Shooter	Sony	Ende 2011
Seite 94	Pirates of Black Cove	Strategie	Paradox Interactive	5. August 2011
	Port Royale 3	Wirtschafts-Simulation	Kalypso	2. Quartal 2012
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
▶	Pro Evolution Soccer 2012	Sportspiel	Konami	29. September 2011
	Prototype 2	Action	Activision	2012
Seite 48	Rage	Ego-Shooter	Bethesda	7. Oktober 2011
	Rayman Origins	Jump & Run	Ubisoft	4. Quartal 2011
	Renegade Ops	Action	Sega	Herbst 2011
	Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	4. Quartal 2011
	Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	10. Februar 2012
Seite 60	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Koch Media	2012
▶	Saints Row: The Third	Action	THQ	18. November 2011
	Scivelation	Action	Zuxxez	3. Quartal 2012
▶	Serious Sam 3: BFE	Ego-Shooter	Devolver Digital	9. September 2011
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	1. Quartal 2012
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2. Quartal 2012
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	Nicht bekannt
	Star Trek	Action	Paramount Interactive	2012
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt
Seite 58	Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	30. September 2011
▶	The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	10. Februar 2012
Seite 56	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November 2011
▶	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	April 2012
▶	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Herbst 2012
▶	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	27. September 2011
▶	Trackmania 2: Canyon	Rennspiel	Ubisoft	14. September 2011
	Trine 2	Action	Atlus	2011
Seite 88	Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso	25. August 2011
▶	Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress	Rollenspiel	Topware	20. September 2011
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	2012
▶	Wargame: European Escalation	Echtzeit-Strategie	Focus Home Interactive	4. Quartal 2011
	Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
Seite 74	Warhammer 40k: Space Marine	Action	THQ	6. September 2011
	Wildstar	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
	X-COM	Ego-Shooter	2K Games	6. März 2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	4. Quartal 2011



GAMESCOM-ENTHÜLLUNG | Das brandneue Online-Rollenspiel **Wildstar** von NCsoft begeistert durch coole Comic-Grafik mit schönen Effekten und einige frische Gameplay-Ideen.

VORSCHAU 09/11

INHALT

Action

Assassin's Creed: Revelations 54
Battlefield 3 20
Battelfield 3 vs. Modern Warfare 3:
Der Vergleich 30
Borderlands 2 42
Call of Duty: Modern Warfare 3 28
Diablo 3 32
Rage 48
Warhammer 40.000:
Space Marine 74

Rennspiel

Driver: San Francisco 144
F1 2011 52

Rollenspiel

Risen 2: Dark Waters 60
The Elder Scrolls 5: Skyrim 56

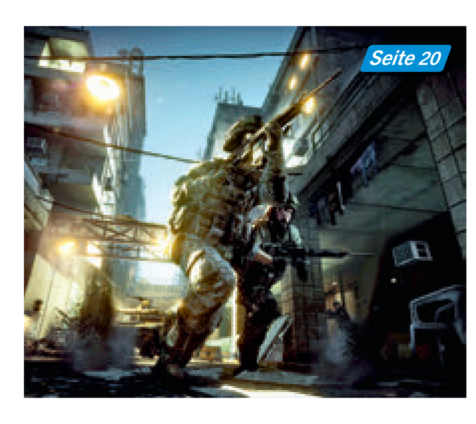
Strategie

Age of Empires Online 70
Anno 2070 62
Dota 2 68
Grotesque Tactics 2:
Dungeons & Donuts 64
Reborn Horizon 66
Stronghold 3 58

ACTION

BATTLEFIELD 3

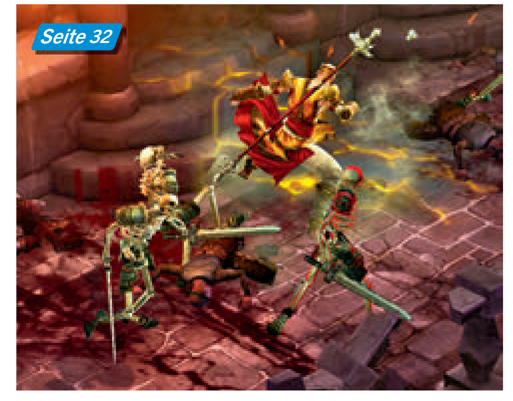
WAS IST NEU? | Vor Ort bei Dice spielten wir den Mehrspielermodus des heiß ersehnten Ego-Shooters an. Was er taugt und wie er sich im Vergleich zu Konkurrent **Modern Warfare 3** schlägt, verraten wir Ihnen auf acht Seiten.



Seite 20

ROLLENSPIEL

DIABLO 3



Seite 32

ANGESPIELT | Angeblich noch im September startet die Beta-Phase von Blizzards Action-Rollenspiel **Diablo 3**. Redakteur Felix Schütz spielte die Beta-Fassung vor Ort bei den Entwicklern und verrät Ihnen, was sich in den vergangenen Monaten alles am Edel-Hack-'n'-Slay geändert hat.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 16.08.11)

1. **BATTLEFIELD 3** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 25.10.2011
2. **THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM** – Rollenspiel | Bethesda – Termin: 11.11.2011
3. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Blizzard – Termin: 2012
4. **FAR CRY 3** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 2012
5. **ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 15.11.2011
6. **ANNO 2070** – Aufbau-Strategie | Ubisoft – Termin: 4. Quartal 2011
7. **MASS EFFECT 3** – Action-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 08.03.2012
8. **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3** – Ego-Shooter | Activision – Termin: 08.11.2011
9. **RISEN 2: DARK WATERS** – Rollenspiel | Koch Media – Termin: 2012
10. **RAGE** – Ego-Shooter | Bethesda – Termin: 07.10.2011

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, wenden wir ab sofort ein neues Artikelformat an: Den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Spielzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene Sims-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- + Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- + Die strategische und die diplomatische Komponente sorgt für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- + Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- – Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- – Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf „Knopfdruck".
- – Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0



100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.



AUF DVD
• Video zum Spiel

Battlefield 3

Von: Jürgen Krauß

Gesehen, gespielt, hinterfragt – wir bringen Sie in Sachen Mehrspieler auf den neuesten Stand!

Es ist schon ein bisschen skurril: Wann immer Activision mit einem neuen **Call of Duty** um die Ecke kommt, stöhnen alle kurz auf, meckern irgendwas in Richtung „Ist ja doch wieder nur das Gleiche!" und kaufen es dann trotzdem. Wann immer aber EA und Dice um die Ecke kommen und ein neues **Battlefield** präsentieren, das selbst laut Executive Producer Patrick Bach „absolut nichts neu macht", freuen sich alle ein Loch in den Bauch, rufen laut „Juhu, wieder das Gleiche!" und kaufen es erst recht. In der Spielewelt ist der Grat zwischen Evolution und Innovation, zwischen Weiterentwicklung und Wiederverwertung schmal und gefährlich, doch Dice tanzt auf ihm wie kein zweiter Entwickler. **Battlefield 3** bringt wirklich kaum etwas Neues, sondern verfeinert stattdessen sein bewährtes Konzept mit einer ganzen Reihe Detailverbesserungen. Das Ergebnis – und da lehnen wir uns gerne aus dem Fenster: Alles ist besser als je in einem **Battlefield** zuvor.

Auch wenn wir nicht über die kürzlich abgeschlossene Testphase der Mehrspieler-Alpha-Version berichten dürfen, so haben wir deren Inhalte doch auch einige Male bei Veranstaltungen und auf Events erlebt – so wie

DAS IST ANDERS

Die Veränderungen in Battlefield 3 stecken nicht im Konzept, sondern im Detail!

AUTOREPARATUR S. 22
Fahrzeuge heilen sich selbst, sofern sie außer Gefahr gebracht werden.

JETS S. 26
Nicht ganz neu, aber zumindest lange nicht mehr gesehen: Kampfflugzeuge.

VERÄNDERTES SQUADSYSTEM S. 22
Jetzt mit Squadleader und überarbeitetem Spawn-Verhalten.

NEUE KLASSENAUFTEILUNG S. 21
Ohne Sanitäter, dafür mit Unterstützer – und der Mechaniker hat eine Taschenlampe!

UNTERDRÜCKUNGSFEUER S. 23
Tolle Neuerung für schlechte Spieler: Auch wer nicht trifft, erntet Punkte!

KEINE KILLCAM S. 22
Ich sehe was, was du nicht siehst – öffnet das Tür und Tor für Camper?

VERÄNDERTES WIEDERBELEBEN S. 26
Längerer Cooldown und Mitspracherecht für den Verwundeten.

HINLEGEN S. 21
Liegende Gegner sind schwer zu sehen und treffen besser – wie stark wird das Spiel davon beeinflusst?

ERGIEBIGERES UNLOCK-SYSTEM S. 23
Mehr Spieler-Levels, mehr Freischalt-Objekte, längerer Spielspaß!

BATTLELOG S. 31
Voll social und immer präsent – das **Battlefield**-Facebook!

KOOP-MODUS S. 25
Weniger Spieler, mehr Spaß – gemeinsam gegen den Computer!

NEUES ZU MODERN WARFARE 3 UND EIN VERGLEICH ZWISCHEN DEN BEIDEN AUSNAHME-SHOOTERN AB SEITE 28.

GROSSES KINO | Auch wenn bei diesem Bild sichtbar nachgebessert wurde, verschiebt das technische Grundgerüst von **Battlefield 3** die Grenze des Machbaren deutlich.

kürzlich bei einem Hausbesuch in der Dice-Zentrale in Stockholm, wo wir uns mit Freuden in die Operation Metro stürzten und das virtuelle Paris gleich dreimal hintereinander von den Russen befreiten. Außerdem griffen wir auf der jüngst veranstalteten Spielemesse Gamescom zu Maus, Tastatur und PlayStation-Pad und holten uns so erste Eindrücke vom Spielmodus Eroberung auf der Karte Caspian Border (ab Seite 26) sowie vom Koop-Modus (Seite 25).

Die Sonne scheint auf ein sommerliches Paris, Vögel zwitschern munter vor sich hin, die Wiese zu unseren Füßen erstrahlt in saftigem Grün und in der Ferne ragt imposant der Eiffelturm gen Himmel – kurzum: Es wäre ein verdammt schöner Tag in einem verdammt schönen Park, wenn nicht um uns herum Soldaten schreien, Schüsse fallen und Granaten einschlagen würden. Genug gestaunt, auf in den Kampf! Ein Besuch im Spawn-Menü gibt uns die Auswahl zwischen den vier Klassen Sturmsoldat, Mechaniker, Aufklärer und Unterstützer. Der Sanitäter aus **Battlefield: Bad Company 2** ist offensichtlich mit dem Sturmsoldaten verschmolzen, der wiederum seine Nachschubkisten an den Unterstützer abgeben musste. Heißt im Klartext: Der Sturmsoldat ist für Heilung und Wiederbelebung zuständig, der neu eingeführte Unterstützer für die Munitionsversorgung; ansonsten ist das Klassensystem nahezu unverändert, auch wenn sich bei Gadgets und Ausrüstung einiges getan hat. Dazu aber später mehr.

Für das weitläufige Park-Areal scheint uns der Aufklärer eine angemesse Wahl zu sein. Schnell stellen wir fest, dass uns – dank ausgiebigen Schlachtfeldtrainings mit den Vorgängern – Dinge wie realistische Geschossflugbahnen und die Mechanik des Gegner-Markierens durchaus geläufig sind, dass sich dann aber doch auch einiges verändert hat: Zum einen verursacht die Einstiegs-Scharfschützenflinte MK-11 etwa so viel Schaden wie ein Luftgewehr. Es braucht meist drei bis vier Treffer, um einen Gegner aus dem Spiel zu nehmen, das mag sich aber bis zum Release noch ändern. Zum anderen, und da sind wir uns fast sicher, dass das genau so bleiben wird, hat sich das Spieltempo etwas geändert: Dadurch, dass sich die Spielfiguren nun mitunter auch auf den Boden legen, sind sie wesentlich schwerer auszumachen – wobei auch die aufgebohrte Optik dazu beiträgt, sich versteckende Gegner eben nicht auf den ersten Blick zu erkennen. Das nimmt spürbar Geschwindigkeit aus dem Spiel und erinnert

GEHEIMTIPPS VOM GEHEIMDIENST

Wer Wert auf Authentizität legt, braucht Menschen, die sich auskennen. Dice holt sich dafür den britischen Bestsellerautor und Ex-Geheimagenten Andy McNab ins Boot.

Es hat schon etwas Befremdliches, bei einem Dice-Studiobesuch ein Video über die Motion-Capture-Aufnahmen für **Battlefield 3** zu sehen, in dem ein EX-SAS-Agent den Darstellern – und damit indirekt auch den virtuellen Soldaten im Spiel – Bewegungen beibringt, um jemanden möglichst effizient mit dem Messer zu töten. Dieser Ex-Agent ist Andy McNab und lässt kaum Zweifel darüber offen, ob er eben jene Bewegungen schon einmal praktisch angewandt hat. Wir schnappen uns den eigentlich

> „Sie könnten auch Unfug erzählen, Hauptsache, es klingt gut!“
>
> Dices Militärberater McNab über die Gemeinsamkeiten von Ärzten in **Emergency Room** und virtuellen Soldaten.

sehr sympathischen Kerl anschließend zum Interview und erfahren so von seinem spielbegleitenden Buch, das die Handlung aus Sicht des Bösewichts Dmitri Mayakovsky beschreibt. Auch erzählt uns der Militärexperte und -romanschreiber, dass er mit der Spielhandlung selbst nichts zu tun hatte, den Designern aber bei Details wie der Abnutzung von Klamotten oder taktischen Manövern beratend zur Seite stand.



KAMERASCHEU | Andy McNab, der hier eine Gewehrhaltung demonstriert, möchte aufgrund seiner SAS-Vergangenheit nicht erkannt werden.

IN DEN SCHATTEN GESTELLT
Neben Zerstörung und Animationen sind Licht und Schatten die großen Stärken der Frostbite-2-Engine.

ALTE BEKANNTE
Der russische T-90 ist schon seit **Battlefield 2** eines der beliebtesten Fahrzeuge in den Online-Schlachten.

HALTUNG BEWAHREN
Vor allem für Details wie die authentische Haltung der Gewehre holte Dice sich Rat von Ex-Agent Andy McNab.

KOORDINATION IST ALLES | Am effektivsten sind Angriffe, bei denen das Team gemeinsam vorrückt.

gleichzeitig wohlig an vorüber geglaubte **Battlefield 2**-Tage. Die Tatsache, dass zumindest in dieser frühen Fassung keine Killcam enthalten ist – wir also wenig Chancen haben, die Positionen versteckter Gegner, die uns aus dem Hinterhalt niederschießen, zu entdecken –, drückt zusätzlich auf die Tempobremse. Außerdem wurde an der Squad-Mechanik gefeilt: Es gibt jetzt pro Vier-Mann-Kampfkommando einen Anführer und wir dürfen nicht mehr bei jedem beliebigen Mitglied ins Spiel einsteigen – auch wenn sich uns die exakte Logik hinter dem System noch verschließt. Bei den Anspielveranstaltungen schienen die Spawnmöglichkeiten sehr willkürlich. Hier gilt allerdings ebenfalls: noch Alpha!

Langsam arbeitet sich unser Team gen Mcom-Station vor – einem gut kooperierenden Gegner hätte unsere Mannschaft vermutlich nicht viel entgegenzusetzen, wäre da nicht das LAV-25-Panzerfahrzeug auf unserer Seite. Da braucht es nur je einen beherzten und zeitlich gut abgestimmten Vorstoß (einen sogenannten „Rush" – daher auch der Name des Spielmodus) in Richtung Funkstation, bei dem uns schweres Maschinengewehr-Feuer aus dem Fahrzeug als Rückendeckung dient, und schon dürfen wir zum nächsten Kartenabschnitt vorrücken.

Stichwort: Fahrzeuge. Neben „magischen" Selbstheilungskräften verfügen die **Battlefield 3**-Vehikel zudem über jeweils drei Ausrüstungsslots, mit denen Sie Ihren fahr- oder fliegbaren Untersatz nach Ihren Vorlieben aufrüsten dürfen – dabei stehen Dinge wie Primärwaffen, zusätzliche Panzerung und Ähnliches zur Wahl.

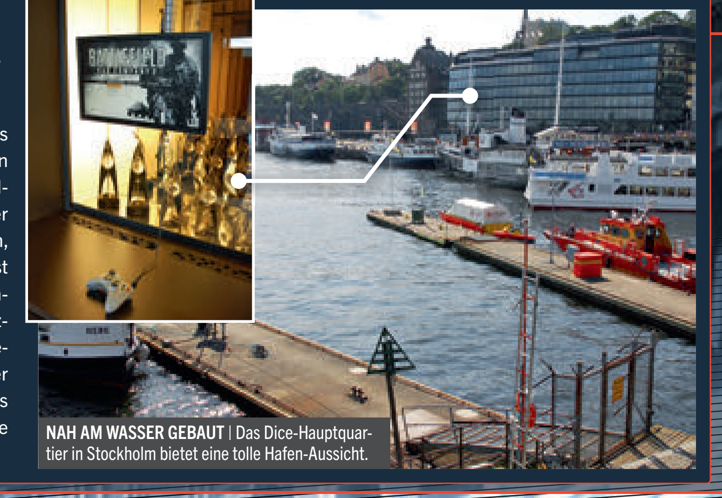
Dank den erfolgreich gesprengten Funkstationen klaffen im Erdboden vor uns nun zwei finstere Krater, unsere Zugänge zum Pariser U-Bahn-System, aus dem gedämpfter Kampfeslärm nach draußen dringt. Wir halten kurz den Atem an, als wir hinab ins Dunkel steigen, und sehen sofort zwei Dinge ein: Der Scharfschütze ist hier unten fehl am Platz und es gab wohl noch nie in einem Spiel eine schönere Beleuchtung als die von **Battlefield 3**. Was die Frostbite-2-Engine hier leistet, ist schlichtweg sagenhaft: Wechseln wir vom hellen Außenbereich hinab in den rabenschwarzen Untergrund, braucht es wirklich einen Moment, bis sich unsere Augen (oder der Monitor?) an die Umstellung gewöhnt haben und wir uns ein Bild der neuen Umgebung machen können. Mehrere kleine Feuer flackern im Tunnel vor uns und werfen gemeinsam mit den

PC GAMES VOR ORT

Es gibt Reisen, die man als Redakteur gerne macht, und es gibt Battlefield 3, für das ein Redakteur auch barfuß durch die Wüste laufen würde!

Zu unserem Glück schien bei unserem letzten Besuch bei Dice in Stockholm zwar die Sonne, von Sand oder gar einer Wüste war aber weit und breit keine Spur – super, denn wo kein Sand ist, kann man auch nichts reinsetzen!

Alle im Artikel ausgeführten Erkenntnisse stützen sich auf diesen und zurückliegende Studio-Besuche sowie Events, Darstellungen der Fangemeinde und die Gamescom 2011, nicht jedoch auf die kürzlich abgeschlossene Alpha-Testphase, an der wir zwar teilnehmen durften, über die wir uns aber ausschweigen müssen. Bei allen Vorführungen, Testläufen und Anspielterminen gab es in Sachen Mehrspieler jedoch mittlerweile so viel zu sehen, dass wir davon schon einen äußerst umfassenden Eindruck erlangen konnten. Ein paar weitere Informationsfetzchen lieferten uns außerdem der Executive Producer Patrick Bach und der Militärberater Andy McNab, die uns in Stockholm freundlicherweise Rede und Antwort standen.



NAH AM WASSER GEBAUT | Das Dice-Hauptquartier in Stockholm bietet eine tolle Hafen-Aussicht.

INTERVIEW MIT **PATRICK BACH**

„Es ist ein wenig traurig, dass wir niemanden fragen können!"

PC Games: Vielen **Bad Company 2**-Spielern fehlte die Motivation, um den Maximallevel zu erreichen – ungefähr ab Level 30 gab es keine Karotten mehr, die den Spielern vor den Nasen baumelten. Habt ihr am Erfahrungs- und Freischaltsystem für **Battlefield 3** diesbezüglich etwas geändert?


Patrick Bach ist ausführender Produzent bei Dice.

Bach: „Ja, sehr viel sogar – wir haben quasi ein komplett neues Freischaltkonzept mit viel mehr ‚Karotten'. Wir haben für jede einzelne Waffe mehr Sachen, die ihr erspielen könnt [...]. Wenn ihr euch also auf eine Waffe und eine Vorgehensweise konzentriert, gibt euch das Karotten für genau diesen Weg – habt ihr auf diese Weise aber alles erreicht, könnt ihr einfach den nächsten Pfad ausprobieren. Es gibt mehr Arten, um Ausrüstung freizuspielen, als wir je zuvor in einem **Battlefield** hatten. Außerdem untersuchen wir ganz genau, warum Spieler nach Level 30 noch weitermachen sollten – [schmunzelt] auch wenn wir freilich wissen, dass es immer einige gibt, die weiterspielen, ganz egal, ob es noch etwas zu erreichen gibt oder nicht."

PC Games: Wo siehst du eventuelle Vorteile von Battlelog gegenüber **Call of Duty**s Elite-Service?

Bach: „Unser Vorteil ist, dass unser Fokus auf etwas anderem liegt. Wir konzentrieren uns nicht hauptsächlich auf Statistiken, bei **Battlefield** gehören Statistiken schon lange dazu [...]. Wir stürzen uns stattdessen verstärkt auf den sozialen Aspekt des **Battlefield**-Erlebnisses: Freunde beobachten, bei Freunden in die Partie einsteigen, Freunde suchen, mit Freunden chatten, Sprachkanäle eröffnen und Aktivitäten der Freunde verfolgen. Du kannst also über das Spiel reden, das gerade ansteht, oder über das, das ihr eben abgeschlossen habt. Das haben **Battlefield**-Spieler zwar schon immer gemacht, aber auf andere Art und Weise. Wir wollen das alles ins Spiel bringen und es zur ersten Anlaufstelle fürs **Battlefield**-Spiel machen. [...] Auch wenn es Derariges schon mal gab, haben wir noch kein Spiel gesehen, das das in diesem Ausmaß unter eine Haube bringt."

PC Games: Wir sind schlechte Serverbrowser und eine miese Online-Performance in den Tagen nach dem Release eines heiß erwarteten Onlinespiels ja mittlerweile fast gewohnt. Wie könntet ihr uns in diesem Punkt überraschen und was habt ihr beim Launch von **Bad Company 2** gelernt?

Bach: „Unterschätze nie die Zahl der Menschen, die dein Produkt spielen wollen! Wir waren beim Launch von **Bad Company 2** tatsächlich besser vorbereitet als je bei einem **Battlefield** zuvor und trotzdem gab es Probleme. Wir werden jetzt also dasselbe versuchen, allerdings mit fünffachem Aufwand. Ich bin mir sicher, dass es trotzdem zu Problemen kommen wird, die wir einfach nicht erwartet haben – deshalb testen wir in den Alpha- und Beta-Phasen auch bestmöglich unsere Infrastruktur, allerdings kann keiner Millionen Spieler simulieren, die verrückte Sachen mit deinem Spiel anstellen. Es ist ein wenig traurig, dass niemand auf der Welt so etwas schon einmal sanft und problemfrei gelöst hat, den wir um Hilfe fragen könnten. Wir sind Pioniere auf diesem Gebiet, weil wir auch vehement an unserem Client-Server-Konzept festhalten. [...] Peer-to-Peer wäre die für uns einfachste Lösung [...], wir wollen viel lieber aber eine sichere Umgebung, wir wollen nachverfolgen können, was die Spieler treiben, auch der Fairness halber, um Cheaten zu unterbinden. Dummerweise wird genau die Tatsache, dass wir auf Client-Server-Technik setzen, mit Sicherheit zu Problemen führen, vor allem, da es sich um solch ein, wie ihr es nennt, heiß erwartetes Spiel handelt."

PC Games: Ist der **Bad Company**-Zweig von **Battlefield** abgeschlossen?

Bach: „Nein, ist er nicht – auch wenn wir da momentan keine konkreten Pläne haben. Im Moment verwenden wir all unsere Energie auf **Battlefield 3**."

Taschenlampen der Soldaten ein unvergleichliches Schattenspiel an die Wände. Und als ein Mechaniker eine Rakete in den Tunnel jagt, halten wir für einen Moment ehrfürchtig inne. Das Licht, das der verbrennende Treibstoff des Geschosses abstrahlt, schneidet hell strahlend in den dunklen Gang vor uns und wandert gemeinsam mit dem Geschoss zum Ziel. Eindrucksvoll. Äußerst eindrucksvoll. Vor lauter Staunen werden wir freilich prompt erschossen, erhalten so aber wenigstens die Chance, unsere Scharfschützenausrüstung gegen etwas Passenderes zu tauschen: das Unterstützer-Kit.

Die Unterstützer-Klasse ist nicht neu in der **Battlefield**-Serie, war aber zumindest in **Bad Company 2** nicht enthalten – ihre zwei Hauptaufgaben sind, das Team mit Munitionsnachschub zu versorgen und den Gegner mit Sperr- und Deckungsfeuer in Schach zu halten. Und dafür ist der Pariser Untergrund wie gemacht: Legen wir uns mit dieser Spielerklasse in einem der engen Gänge auf den Boden, so sind wir aufgrund der dürftigen Beleuchtung erstens nahezu unsichtbar und zweitens dürfen wir unser leichtes Maschinengewehr auch auf ein Zweibein hieven, was den Rückstoß und das Waffenverreißen deutlich mindert. Das ermöglicht uns sowohl Sperrfeuer als auch gezieltes Schießen, was unserem Erfahrungskonto abwechselnd Unterstützungs- und Tötungs-Boni gutschreibt. Das Zweibein steht im Übrigen auch an Deckungen, Fensterbänken und Ähnlichem zur Verfügung und klappt automatisch heraus, sobald Sie die rechte Maustaste antippen, was ansonsten dem Zielen über Kimme und Korn entspricht. Sperrfeuer ist aber nicht nur gut fürs Punktekonto, es hat auch tatsächlich Auswirkungen auf die Beschossenen: Wem die Kugeln zu sehr um die Ohren fliegen, dessen Sicht verschwimmt bis hin zu einem Tunnelblick, der das Zurückfeuern gewaltig erschwert.


GENAU HINGESCHAUT | Im Trailer, den EA auf seiner Gamescom-Pressekonferenz zeigte, fiel uns neben Explosionen, Jets und den schönsten Animationen der Shooter-Geschichte ein Fernlenk-Roboter auf, der vermutlich einem Foster-Miller Talon Bot nachempfunden wurde. Das Teil kann, je nach Modell, Bomben entschärfen, aufklären oder spionieren. Wofür der nicht autonome Roboter in **Battlefield 3** gut ist, zeigt das Video nicht, er ist aber ein Ausrüstungsgegenstand des Sturmsoldaten.



LASERBETREUEUNG | Gegnerische Zielhilfen können so in unser Visier leuchten, dass es ernsthaft blendet.

SO SPIELT SICH OPERATION METRO

Bisher kennen wir nur einen Mehrspieler-Schauplatz, den aber gut genug, um Ihnen hier einen Schnelldurchlauf servieren zu können.

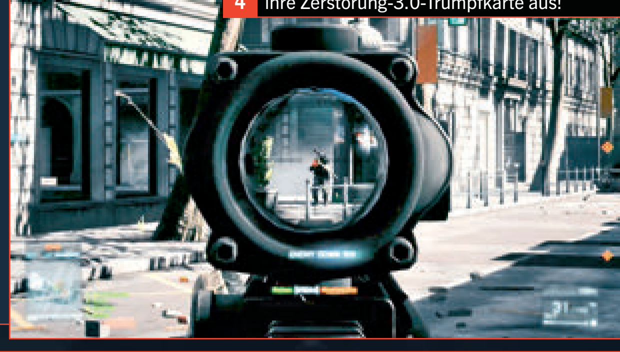


1 DER PARK
Die amerikanischen Truppen greifen mit Unterstützung des Panzerfahrzeugs LAV-25 zwei russische Mcom-Stationen im Park an. Achtung, viele Scharfschützen!



2 ES GEHT ABWÄRTS
Durch zwei freigesprengte Öffnungen geht es unter die Erde in Richtung einer U-Bahn-Station. Lassen Sie sich nicht von den herrlichen Lichteffekten ablenken, hier lauern überall Feinde in dunklen Ecken!

3 VORSICHT AM STEIG
An der U-Bahn-Station angekommen, müssen sich die Amerikaner eine Ebene nach oben vorarbeiten. Die Engstellen an den Rolltreppen sind dabei wahre Todesfallen.



4 RAUS AN DIE FRISCHE LUFT
Im Finale in der Pariser Innenstadt warten Gegner vor allem in den Fenstern umstehender Gebäude. Hier spielt die Engine endlich ihre Zerstörung-3.0-Trumpfkarte aus!

Allerdings darf nicht nur der Unterstützer auf diese Art für Ärger beim Feind sorgen, selbst der Scharfschütze kann mit ein paar schnell hintereinander auf die Reise geschickten Kugeln einen solchen Effekt hervorrufen – und dafür ebenso Punkte kassieren.

Der von uns und unseren Kollegen produzierte Kugelhagel hilft unserer Mannschaft, die hier unten eingerichteten Funkstationen in Rekordzeit in die Luft zu jagen, was unseren Spawnpunkt ein weiteres Mal nach vorne verlegt – in Richtung eines etwas besser ausgeleuchteten U-Bahnhofs.

Allein aus investigativen Gründen legen wir unser Kit ein weiteres Mal ab und schlüpfen für den folgenden Abschnitt in die Uniform eines Mechanikers – nicht dass es hier unten viel zu schrauben gäbe. Da sich Fahrzeuge in **Battlefield 3** selbst reparieren, sofern sie rechtzeitig aus dem Kampfgebiet gelenkt werden, verliert der Mechaniker minimal an Relevanz. Um das halbwegs auszugleichen, pappte Dice ihm eine Taschenlampe aufs Gewehr, die nicht nur für wunderschöne Lichteffekte in schummrig beleuchteten Fluren sorgt, sondern auch im Dunkel verborgene Gegner offenbart und blendet. Außerdem hat er wie gewohnt auch einen Raketenwerfer im Gepäck, der – auch ganz ohne Fahrzeuge vor dem Rohr – für zerstörte Deckung, Chaos und verheerende Verluste im feindlichen Lager sowie für beeindruckende Partikeleffekte sorgt.

Der Gegner hält uns in der Partie an einer Rolltreppe, einem Nadelöhr, sehr gut in Schach – unsere Ticket-Anzeige geht bedrohlich schnell gen Null. Als wir aber einen zweiten Aufgang entdecken und unser Trupp seine Kräfte auf beide Wege verteilt, bröselt der feindliche Widerstand und wir nähern uns dem dritten Satz Funkstationen. Dank der uns noch immer unverständlichen Squad-Spawn-Mechanik beißen wir uns gut in der Nähe unserer Ziele fest und nehmen sie schlussendlich auch mit einem großen Knall aus dem Spiel. Auf zum Finale!

Für den letzten Kartenbereich müssen wir uns aus der Station hinaus und in die Pariser Innenstadt vorarbeiten. Der Sturmsoldat scheint uns dafür eine angemessene Ausrüstung zu bieten. Er musste zwar seine Munitionskisten für **Battlefield 3** an den Unterstützer abtreten, dafür hat er aber den Defibrillator vom Sanitäter



ZUG UM ZUG | Vorsichtig arbeitet sich das Squad durch die Metro. Der Feind könnte überall lauern.



FEUERWERK | Sprengstoff, Explosionen und Krawall bestimmen die Mehrspieler-Partien.

DER KOOP-MODUS

Auf der Gamescom 2011 präsentierten Dice und Electronic Arts zum allerersten Mal den kooperativen Spielmodus von Battlefield 3.

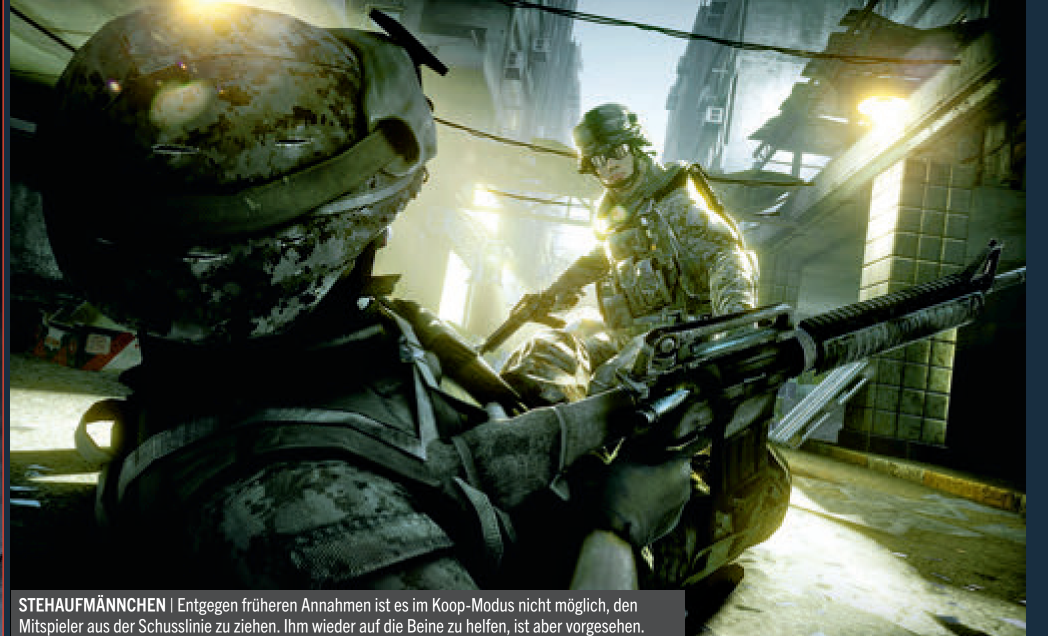
Eine dunkle Seitengasse in irgendeiner finsteren Großstadt. Unser Auftrag: Den in die Hände der PLR gefallenen Informanten Hamid El Zakir, den wir in einem der Gebäude vor uns vermuten, befreien und in Sicherheit bringen. „Kein Problem“, denken wir da noch, „immerhin steht uns einer der Spiel-Entwickler als Koop-Partner zur Seite.“ Wir lassen unsere virtuellen Soldaten aus dem Humvee klettern, der uns hierher gekarrt hat, und betreten das schlecht ausgeleuchtete Haus vor uns. In den mehreren Durchläufen, die wir für die anstehende Mission brauchen werden und die wir dank fehlender Kontrollpunkte immer wieder von vorne bestreiten, stellen wir fest, dass es trotz weniger Gegner im Gebäude sinnvoll ist, leise vorzugehen. Leise heißt in diesem Fall: Feinde gleichzeitig mit schallgedämpften Waffen ausschalten und auf Überwachungskameras achten. Rambo-Taktik ist möglich, wenn auch ungleich schwerer. Bis auf in Pärchen auftretende Feinde gibt es hier wenig echte Koop-Aktionen, von Türen auftreten oder sich gegenseitig wieder aufhelfen einmal abgesehen. Die Möglichkeit, seinen gefallenen Partner aus der Schusslinie zu ziehen, gibt es entgegen anderslautenden Gerüchten nicht. Immerhin dürfen zu Boden Gegangene aber mit der Pistole weiterfeuern – gehen beide zu Boden, ist das Spiel vorbei.



PSSSSSST | Solange wir uns gegenseitig den Rücken decken und vorsichtig Gegner und Kameras umschleichen, geht es hier sehr ruhig zu. Doch das kann sich jede Sekunde ändern.

Der Weg durch das Gebäude ist nicht sonderlich schwer und so ist der Informant schnell geborgen und nach draußen in einen unserer Jeeps verfrachtet. Ab hier wird's dann aber ziemlich sportlich: Während wir zu Fuß den Jeep-Konvoi durch enge Gässchen eskortieren, nehmen uns von beiden Seiten der Straße und aus den Fenstern der mehrgeschossigen Häuser schwer bewaffnete Feind-Truppen unter Dauerbeschuss. Hier vermissen wir schmerzlich die bereits erwähnten Kontrollpunkte – deren Fehlen ist jedoch Teil des Konzepts: Die bei den kooperativen Missionen erreichten Zeiten, Abschüsse und Punktzahlen wandern direkt ins spielbegleitende Battlelog, wo sie unsere Freunde dazu verlocken sollen, sich mit uns zu messen.

Selbst nach mehreren Anläufen und unter Einsatz aller uns zur Verfügung stehenden Mittel – darunter Nachtsicht, das Markieren von Gegnern, Granaten und vieles mehr – müssen wir uns eingestehen, dass die Mission zum Scheitern verurteilt ist. Wir legen das PlayStation-3-Pad, das natürlich alleinig für den Schlamassel verantwortlich ist, zur Seite und resümieren: Die technische Qualität ist, wie zu erwarten, auch in dieser Spielvariante hervorragend, auch wenn die präsentierte Konsolenfassung mit deutlichen Einschränkungen leben muss. Der auf zwei Spieler begrenzte Koop-Modus ist insgesamt nett, aber nichts, was die Massen lange beschäftigen dürfte – auch wenn uns über Umfang und Länge der einzelnen Missionen bislang noch keinerlei Informationen vorliegen.



STEHAUFMÄNNCHEN | Entgegen früheren Annahmen ist es im Koop-Modus nicht möglich, den Mitspieler aus der Schusslinie zu ziehen. Ihm wieder auf die Beine zu helfen, ist aber vorgesehen.



HELLES KÖPFCHEN | Die gut ausgeleuchtete Bahn ist im Dunkel der Tunnel kein sehr cleveres Versteck.



GERN GESEHEN | Panzer sind seit jeher ein wichtiger Bestandteil fast jeder **Battlefield**-Schlacht.

EROBERUNG AUF CASPIAN BORDER

Dice setzt neben Rush auch auf den bewährten Modus Eroberung (Conquest) – und zeigt das Ganze erstmals auf der Gamescom anhand der Karte „Caspian Border".

Wo genau „Caspian Border" auf einer Weltkarte anzusiedeln wäre, ist ungewiss – wohl aber irgendwo am Kaspischen Meer, vermutlich in Aserbaidschan. Die Truppen der Vereinigten Staaten und die aus Russland ringen dort um die Vorherrschaft über fünf Eroberungspunkte – am ticketbasierten Spielprinzip hat sich im Vergleich zu den Vorgängern nichts geändert.



Am Checkpoint „Hilltop" erringen wir mit Panzerunterstützung die Vorherrschaft – zumindest fürs Erste. Nach einem gut 30 Sekunden dauernden Aufstieg auf den Funkturm sind wir im Scharfschützen-Paradies mit Ausblick über fast die gesamte Karte – wobei es diese Klasse dank realistischen Kugelflugs, großer Distanzen und üppiger Vegetation sehr viel schwerer hat als in je einem **Battlefield** zuvor.



Auf der Karte sind Laufwege lang, bis zu einer Minute von Kontrollpunkt zu Kontrollpunkt – und trotzdem gibt es zumindest einen guten Grund, auf die vielen verfügbaren Vehikel zu verzichten: Die Animationen sind selbst aus Ego-Sicht traumhaft, vor allem wenn sich die Spielfigur im vollen Lauf über ein Hindernis schwingt.



Als die Entwickler vor einiger Zeit die Rückkehr der Kampf-Jets ankündigten, sprangen einige alteingesessene **Battlefield**-Fans vor Freude an die Decke. Eine Einschränkung gibt es aber: Flugzeuge stehen nur im Eroberungs-Spielmodus zur Verfügung. Immerhin sind die Karten dort groß genug und die Steuerung der Kampfflieger ist erstaunlich zugänglich – außerdem sieht die Spielwelt von oben einfach sagenhaft aus!

geerbt – er darf außerdem nach einigen Stufenaufstiegen den Verbandskasten mit ins Gefecht nehmen. Der funktioniert wie gewohnt, das Wiederbeleben per Starkstrom erfordert allerdings Umlernen: Das Gerät muss vor dem Einsatz per Tastendruck aufgeladen werden, was das Tempo, in dem Kollegen wieder aufgeholfen werden kann, im Vergleich zu den Vorgängern deutlich reduziert. Außerdem entscheidet der Verletzte nun selbst, ob er das Rettungsangebot annimmt oder nicht – wer beispielsweise an einer ungünstigen Stelle oder ohne Munition wieder ins Gefecht müsste, zieht es vielleicht vor, liegen zu bleiben und ein paar Sekunden auf einen Respawn unter besseren Bedingungen zu warten.

Hier, in den Straßen der französischen Hauptstadt, zeigt die Engine wieder einmal, wie sehr sie allen Konkurrenztechniken überlegen ist: Einerseits freut sich das Auge über eindrucksvoll in Stücke berstende Häuserteile, andererseits schmeichelt eine sich situationsabhängig verändernde Geräuschcharakteristik den Ohren. Wo vorher Hall und Echo den Eindruck eines gefliesten Inneren erzeugten, hören wir jetzt die Offenheit und Weite der Spielwelt – und das ist ebenso beeindruckend wie das donnernde Krachen von Explosionen. Außerdem fällt uns hier auf, dass nicht nur der Mechaniker mit seiner Taschenlampe zu blenden vermag, auch das Rotpunktvisier eines Sturmsoldaten beeinträchtigt unsere Sicht, sobald dieser sein Gewehr in unsere Richtung dreht. Während wir über all das staunen, legt unser Team in Windeseile zwei Sprengsätze und gewinnt die Runde fast ohne unser Zutun – es scheint fast, als wäre in der Alpha-Fassung das Balancing nicht optimal … außerdem gab Dice später zu, unseren Gegner geraten zu haben, die Pressevertreter gewinnen zu lassen.

Auf der diesjährigen Gamescom in Köln nahmen wir dann erstmals den Eroberungs- und den Koop-Modus unter die Lupe. Während der Letztgenannte kaum mehr als eine schick inszenierte Dreingabe ist, lässt das Wörtchen Conquest (Eroberung) Hardcore-**Battlefield**-Fans Freudentränen vergießen – und wenn diese eingeschworenen Schlachtfeldexperten dann noch von der Rückkehr der aus früheren Tagen bekannten Kampfjets hören, fallen vermutlich einige von ihnen spontan in Ohnmacht. Wir jedenfalls waren äußerst angetan von dem Abstecher auf die mit 64 Spielern gut gefüllte Karte

Ohne Fahrzeuge geht an der kaspischen Grenze quasi gar nichts – und doch braucht es Fußtruppen genauso wie geübte Panzerfahrer. Interessante Änderung gegenüber den Vorgängern: Das Spawnmenü erlaubt den direkten Einstieg in Fahrzeuge – selbst wenn keiner aus dem eigenen Squad drinsitzt. Das sorgt für vergleichsweise hohes Spieltempo, selbst auf derart weitläufigen, bis zu 64 Spieler fassenden Arealen.

Nach etwas Suche fanden wir dann doch ein Eckchen, wo wir mit den Fahrzeugen nicht weiterkamen – die Panzersperren, Gebäude und Hindernisse am Kontrollpunkt „Checkpoint“ luden ohnehin eher zum Verschanzen denn zum Umfahren ein.

Es fällt uns noch immer schwer, uns mit der herausragenden Optik anzufreunden. Sie lenkt durch ihre Pracht einfach zu sehr vom Spielgeschehen ab – zumindest am Anfang einer Partie. Ist die Schlacht mal einige Minuten im Gange, so sieht man das der Umgebung auch an: Krater, eingestürzte Gebäude und umgeknickte Bäume beherrschen dann das Erscheinungsbild.

„Caspian Border“; unser Wunsch nach epischen Fahrzeugschlachten auf weitläufigen Arealen wurde offensichtlich erhört!

Alle bisher gesammelten Eindrücke verdichten sich – trotz der Tatsache, dass wir bei noch keiner Gelegenheit eine fertige Version der Engine gesehen haben – zu einer fast schon peinlich positiven Gesamtmeinung: **Battlefield 3** fühlt sich dermaßen ausgeklügelt und rund an und ist dabei technisch derart wegweisend, dass im Genre Mehrspieler-Shooter zumindest eine Zeit lang wenig Platz für Konkurrenz bleiben dürfte. Im momentanen Stadium der Software passieren zwar noch unvorhersehbare Dinge wie verdrehte Arme, unpassende Animationen und Ähnliches, jedoch trauen wir Dice mehr als jedem anderen zu, das bis zur Veröffentlichung im Oktober in den Griff zu bekommen. Wer **Battlefield 3** übrigens vorbestellt – und eine rekordverdächtige Anzahl Spieler hat das bereits getan –, erhält statt der Standard die Limited Edition des Spiels. Diese enthält den zusätzlichen Download-Inhalt **Back to Karkand** (sobald dieser erscheint), der ansonsten extra bezahlt werden müsste. ❑

„Willkommen in der nächsten Shooter-Generation!“

Jürgen Krauß



Ich verstehe, wenn vor allem junge Spieler und Serien-Neulinge mit **Battlefield** nicht warm werden – zu viel Frust beim Einstieg, zu wenig Tempo im Vergleich mit anderen Online-Shootern, zu viele fähige Gegner auf den Servern. Doch ganz unabhängig davon muss wohl jeder anerkennen, dass Dice die Technik-Latte nicht nur nach oben verschiebt, sondern in vorher unerreichbar geglaubte Höhen katapultiert. Allein Beleuchtung und Klangkulisse sind in diesem noch frühen Stadium schon so überzeugend und wunderschön, dass man die Konkurrenz am liebsten zu Dice zur Nachhilfe schicken würde. Und dabei habe ich noch nicht mal ein Wort über Zerstörung, Waffengefühl, Schauplätze, Motivation und, und, und verloren!

GENRE: Mehrspieler-Shooter
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Dice
TERMIN: 27. Oktober 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

VORSICHT AN DER BAHNSTEIGKANTE | Auf dem Bahnhof wehren wir uns gegen Angriffswelle #4.

Modern Warfare 3

Von: Jürgen Krauß

Während Activision zum Thema Mehrspieler weiterhin schweigt, spielten wir mal wieder Spec Ops.

Während Dice sich bei **Battlefield** mittlerweile ziemlich tief in die Karten schauen lässt, sind zum Mehrspielerteil von **Modern Warfare 3** selbst nach der Gamescom 2011 nur sehr wenige Details bekannt. Immerhin aber konnten wir uns dort, wie auch schon auf der E3 im Juni dieses Jahres, am kooperativen Spec-Ops-Modus vergreifen – zu dieser Spielart wurde außerdem kürzlich ein vielsagendes Video veröffentlicht, dem wir einen Teil der hier abgedruckten Bilder entnommen haben.

Fans des Vorgängers wissen freilich, was „Spec Ops" bedeutet: Zwei Spieler stellen sich gemeinsam verschiedenen Aufgaben in drei Schwierigkeitsgraden. Bislang wurden diesbezüglich die Aufgabenvarianten „Survival" und „Mission" offiziell bestätigt und gezeigt, wir können uns aber, in Anbetracht der Aufgabenvielfalt im Spec-Ops-Modus des Vorgängers, noch einiges mehr vorstellen. Bei Survival jedenfalls müssen sich die beiden Koop-Partner von Angriff zu Angriff stärker werdenden Gegnerwellen entgegenstellen. Dabei beginnt das Ganze auf Stufe 1 ganz locker mit ein paar wenig gefährlichen maskierten Soldaten, die lässig nur mit einer Pistole im Schach zu halten sind, steigert sich dann aber über Juggernauts, Sprengstoffhunde, Soldaten mit Gasmasken und allerlei andere Gefahren hinweg bis hin zu Auseinandersetzungen mit schwer bewaffneten Angriffshelikoptern. Um dem immer tödlicher werdenden und nie enden wollenden Ansturm Herr zu werden, stehen Ihnen zwischen den Runden



AUF DEN RÜSSEL | Gegner mit Gasmasken sind gegen Gasgranaten gefeit – nicht aber gegen Kugeln.

ALLES GUTE ... | Zur Luftunterstützung zählen neben Predator-Raketen auch ganze Einsatzteams.


RAUCHZEICHEN | Flächen-Bombardements fordern Sie mithilfe von Rauchsignalen an.



BIO? LOGISCH! | Dieser Gegner nennt sich „Chemical Agent“ und greift vermutlich mit Kampfgas an.

Waffenterminals zur Verfügung, an denen Sie neue Schießprügel einkaufen oder alte aufwerten. Ähnliche Kaufstationen gibt es zudem für Ausrüstung (zum Beispiel C4, Claymore-Minen, aber auch Perks wie „Last Stand“ und so weiter) und Luftunterstützung. Interessanterweise eilen Ihnen aus der Luft aber nicht nur Predator-Raketen und Bombenteppiche aus der AC130 zu Hilfe, sondern auch computergesteuerte Einsatzteams, die gegen Aufpreis sogar mit Schilden ausgerüstet sind. Das nötige Kleingeld für all diese reizvollen Überlebenshelferlein überweist man Ihnen im Austausch gegen ausgeschaltete Feinde und absolvierte Zusatzaufgaben.

Eine zweite Spielart innerhalb von Spec Ops ist der Missionsmodus, der auf der Gamescom anhand der Karte „Berlin“ und des Auftrags „Invisible Threat“ gezeigt wurde. Darin gilt es, acht Bomben zu entschärfen, die in einem recht engen, linearen Straßenzug versteckt sind. Während ein Spieler als schwer gepanzerter Sprengstoffexperte auf Tuchfühlung mit dem C4 geht, gibt der Koop-Partner mit dem Scharfschützengewehr und Luftschlägen Rückendeckung von einem Hochhaus aus. Dass dabei ununterbrochen Feinde anrücken und dem durch die Panzerung in Mobilität und Waffenauswahl eingeschränkten Bombenentschärfer das Leben schwer machen, dürfte sich von selbst verstehen. Selbst virtuelle Panzer und Helikopter versüßten uns den Anspieltermin auf dem Kölner Messegelände.

Gerade dieser Modus hat es uns ziemlich angetan, vor allem weil wir uns unzählige spannende Situationen vorstellen können, in denen sich zwei Spieler mit unterschiedlichen Rollen behaupten müssen. Activision hält mit Informationen dazu noch hinter dem Berg, versprach uns aber zumindest, dass der Spec-Ops-Modus an sich bei **Modern Warfare 3** wesentlich umfangreicher ausfallen wird als beim Vorgänger. Viel gespannter sind wir jedoch auf den Mehrspielermodus – das Einzige, was diesbezüglich ans Licht kam, waren ein paar Sekunden Bewegtbild am Ende des weiter vorne erwähnten Spec-Ops-Videos: Nach dem Abspann folgt eine kurze Szene, in der ein Spieler einem Feind mit einer Sprengfalle auflauert. Kaum dass der Gegner mit dem Nicknamen Fourtwozero (denselben Nicknamen benutzt Infinity Wards Creative Strategist Robert Bowling auf Twitter) in die Nähe der Falle läuft, katapultiert diese einen kleinen schwarzen Zylinder hoch in die Luft, der kurz darauf explodiert und Feuer und Verderben auf den Unvorsichtigen regnen lässt. Ein nettes Spielzeug! Diese Aktion bringt dem Spieler nicht nur je 50 XP aufs Privat- und aufs Teamkonto, sondern schaltet auch eine Tötungsserien-Belohnung frei: Nach 14 Kills, die am Stück abgeleistet werden müssen, ohne dass die Spielfigur dabei selbst stirbt, winkt offensichtlich ein Juggernaut. Ob dieser schwer gepanzerte Superkrieger dem Spieler nur zur Seite steht oder ob der Spieler gar selbst in den schweren Kampfanzug schlüpfen darf, zeigt das Video leider nicht. Dafür entdeckten wir Hinweise darauf, dass verdiente Tötungsserien-Belohnungen in Zukunft nicht mehr in vorgegebener Reihenfolge ausgelöst werden müssen, sondern nach Belieben. Zeit wird's!

Spätestens zu Activisions XP-Event, der im September in Los Angeles stattfindet und sich in erster Linie an Fans richtet, erwarten wir erste handfeste Details und Bilder zum Mehrspielermodus. Dort wird es neben Turnieren auf virtuellen Schlachtfeldern außerdem Paintball-Gefechte auf der in Lebensgröße nachgebauten **Modern Warfare 2**-Karte „Scrapyard“ geben. Insgesamt spendiert Activision dafür eine Million US-Dollar Preisgeld sowie je eine Hardened Edition von **Modern Warfare 3** pro Besucher. ❑



XP AUCH OHNE WINDOWS | Wie im Mehrspielermodus bringen Abschüsse Erfahrungspunkte ein.

„Ich leide noch lange nicht – wie viele Kollegen – unter COD-Überdruss!“

Jürgen Krauß

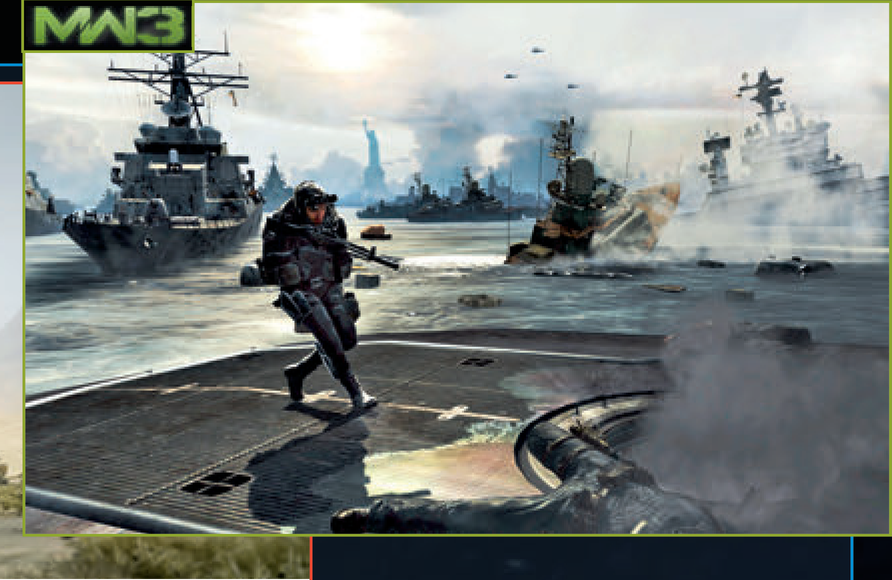
Ich kann das alljährliche Gejammer der Kollegen über das jeweils neue **Call of Duty** nicht mehr hören. Nur weil eine Serie im Zwölfmonatstakt Ableger hervorbringt, wo die Veränderungen gegenüber dem jeweiligen Vorgänger eher im Detail als im großen Ganzen zu suchen sind, heißt das doch nicht, dass die Spiele nichts taugen, oder? Allein der präsentierte Spec-Ops-Modus und der Mini-Videoschnipsel zum Mehrspielerteil verraten mir genug, um jetzt schon zu wissen, dass ich mit **Modern Warfare 3** wieder mal viel zu viel Zeit online verbringen werde. Das einzige echte Problem, das ich mit dem Spiel habe: **Battlefield 3** lässt vermutlich nicht viel Freizeit über – für Shooter-Fans wird 2011 nicht einfach.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Infinity Ward
PUBLISHER: Activision
TERMIN: 8. November 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Battlefield 3 versus Modern Warfare 3

Als Shooter-Fan hat man es nicht leicht: Irgendwie muss man den öden, vor allem bei dem schlechten Wetter viel zu langen Sommer überbrücken, nur um dann im November plötzlich vor der Wahl zwischen den zwei wichtigsten Titeln des Jahres zu stehen. Wer Zeit und Geld hat, kann freilich zu beidem greifen und ist damit voraussichtlich monatelang beschäftigt, doch wer sich tatsächlich auf einen der beiden Titel beschränken will oder muss, dem versuchen wir mit dieser Gegenüberstellung weiterzuhelfen. Mögen die Spiele beginnen!



EINZELSPIELER-KAMPAGNE

Battlefield war bislang nicht gerade ein Synonym für Einzelspielerunterhaltung – auch wenn das Konsolenprojekt **Bad Company 1** versuchte, diesbezüglich gegenzusteuern. Dice erzählte darin eine rührend abgedrehte Deserteurs-Geschichte und sorgte mittels der Frostbite-Engine dafür, dass es spielerisch unterwegs einiges zu entdecken und zu zerstören gab. Beim auch für den PC erschienenen Nachfolger nutzte sich das Ganze schon spürbar ab – hier hat **Modern Warfare 3** also klar die Nase vorn.

Zwar ist die **Call of Duty**-Serie nicht gerade für ausgeklügelte, feingeistige und tiefgründige Geschichten bekannt, doch ist die Art und Weise, wie Handlung ans Publikum gebracht wird, jedes Jahr aufs Neue beeindruckend. Linear, aber beeindruckend. Da werden dem Spieler derart viele Explosionen und andere Großartigkeiten um die Ohren gehauen, dass er es vermutlich gar nicht weiter vermisst, selbst Sachen in die Luft jagen zu dürfen. Dazu orchestrale Musikuntermalung von Hans Zimmer und fertig ist das Hochglanz-Einzelspielerpaket. Top!



MEHRSPIELER-UNTERHALTUNG

Battlefield erfordert seit jeher Taktik und wohlüberlegtes Vorgehen, da ändert auch die „3“ im Spieletitel nichts. Auch hebt sich das Spielerlebnis mit groß angelegten Fahrzeugschlachten mitsamt Helikopter- und Jet-Unterstützung von den Mitbewerbern ab. Im jüngsten Spross gibt es zudem erstmals einen Koop-Modus.

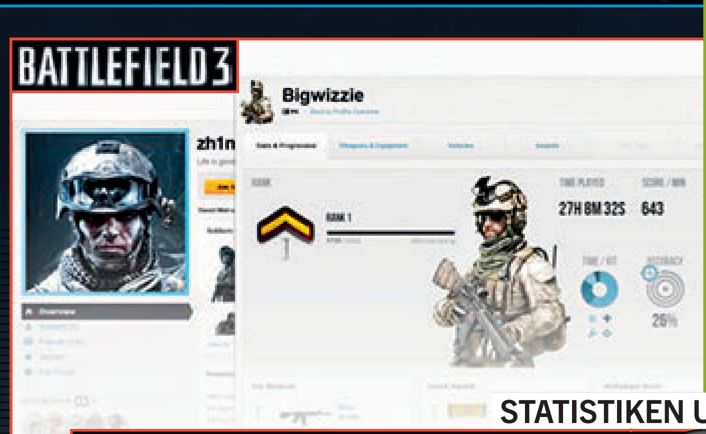
Wer auf ein paar schnelle Frags aus ist, sich wenig Gedanken um seine Mitspieler machen will oder auf übermächtige Killstreak-Belohnungen steht, ist mit **Modern Warfare 3** gut beraten. Auch hier ist eine kooperative Spielart enthalten. Ein objektiv besseres Mehrspieler-Erlebnis kann aber keiner der Kontrahenten bieten, sie sind einfach etwas anders.



TECHNISCHES GRUNDGERÜST

Alles, wirklich alles deutet darauf hin, dass **Battlefield** technisch neue Maßstäbe setzen wird. Das fängt bei der Grafik mit ihren wunderschönen Licht-und-Schatten-Spielen an, geht bei der Technik mit zerstörbarer Umgebung à la Destruction 3.0 weiter und hört bei der atemberaubenden Soundkulisse noch lange nicht auf. Klarer Punkt für Dice.

Optisch und in Sachen Inszenierung kann **Modern Warfare 3** der Konkurrenz noch das Wasser reichen, bei Technik und Audio muss Infinity Wards jüngster Spross allerdings passen – zu viel „Auf den Punkt"-Geskriptetes, zu wenig Interaktion mit der Umgebung, zu belanglose Audio-Begleitung.



STATISTIKEN UND SOZIALES



Nach allem, was wir bisher über Battlelog gehört haben, wird es die erste Anlaufstelle für Ihre Online-Partien. Dort erfahren Sie, was Ihre Freunde treiben und welche neuen Errungenschaften sie Ihnen voraushaben, aber auch wie es um Ihre Waffenfertigkeiten steht, was als Nächstes freigespielt werden kann und wessen Dogtags Sie bereits gesammelt haben. Alles kostenlos, statistiklastig und voll social.

Der Elite-Dienst von Activision wird nicht nur für **Modern Warfare 3** verfügbar sein, sondern auch für **Black Ops** sowie alle zukünftigen **Call of Duty**s bereitstehen. Es ist in erster Linie eine Statistikoberfläche, wo Sie erfahren, wie Sie wann mit welcher Ausrüstung abgeschnitten haben, jedoch kommt auch die soziale Komponente vor allem in Form von Gruppen nicht zu kurz. Hinzu kommt ein optionaler, kostenpflichtiger Premium-Dienst, über den Sie Mappacks und DLCs beziehen.

SPIELERINTERESSE



Wir fragten uns, worauf die Spielerschaft sehnlicher wartet: **Battlefield 3** oder **Modern Warfare 3**. Also fütterten wir diverse Suchmaschinen und -tools mit den jeweiligen Spieletiteln und staunten nicht schlecht über das eindeutige Ergebnis: Zwar spuckte unsere Studie höchstens ein Pi-mal-Daumen-Ergebnis aus, jedoch taucht der Begriff „Battlefield 3" im Netz ungefähr viermal häufiger auf als „Modern Warfare 3". Allein bei Google siegt das Spiel aus Schweden deutlich mit rund 46 Millionen zu 12 Millionen Treffern. Auf Facebook liegen die Kontrahenten näher beieinander: Die offizielle **Battlefield 3**-Seite weist etwa 1,2 Millionen Fans auf, die offizielle **Modern Warfare 3**-Seite „nur" 900.000.

„**Battlefield** ist das Schach unter den Mehrspieler-Shootern!"



Jürgen Krauß

Ich kann einem Reflextest wie **Modern Warfare 3** durchaus etwas abgewinnen – doch braucht es mehr als **Call of Duty** bieten kann, um mich dauerhaft zu fesseln. Ich will mit raffinierten Strategien gewinnen, mit meinem Team koordiniert den Gegner beherrschen und vor allem will ich über Monate hinweg motiviert werden. Das alles bietet mir nur ein **Battlefield**. Dass dabei dann noch Leckerli wie ungefähr die beste Spiele-Engine der Welt hinzukommen, ist freilich auch nicht zu verachten. Was den jeweiligen Einzelspielerteil betrifft, schlage ich mich jedoch eher auf die Seite von **Modern Warfare 3**, diesbezüglich konnte **Battlefield** in der Vergangenheit nichts Überzeugendes vorweisen.

„Die **Call of Duty**-Titel sind im Grunde genommen reine Arcade-Spiele!"



Sebastian Stange

Man sollte sich vom Look der **Call of Duty**-Serie nicht täuschen lassen. Das sieht alles nach Realismus aus, könnte aber genauso gut in die bunten Farben eines **Unreal Tournament** gekleidet sein. Denn **Call of Duty** steht im Grunde für Arcade-Gameplay. Im Solo-Modus erleben Sie eine spektakuläre Schießbude, wie sie Michael Bay kaum explosiver hinbekommen könnte, und im Mehrspielermodus rennen Sie im Dauerlauf durch die Maps und benutzen allerlei kurioses Equipment. Realistisch ist das nicht. Dafür ist es zu schnell, zu abstrakt und zu chaotisch. Aber mir macht es Spaß, diese herausfordernde Variante von Online-Kriegsspiel zu zocken, bei der Reflexe, Map-Kenntnis und taktisches Denken gefordert werden.

EPISCH | Am Ende der Beta bestreitet man einen knackigen Bosskampf gegen den Skelettkönig.

Diablo 3

Von: Felix Schütz

Zu Besuch bei Blizzard: Wir spielten die heiß ersehnte Beta-Version von Diablo 3.

Millionen von Fans fiebern dem Start der **Diablo 3**-Beta entgegen. Doch wann genau geht's los? Blizzard nennt bislang nur das dritte Quartal als Termin, spätestens im September müsste es so weit sein. Wer sich nicht zu den Glücklichen zählen kann, die einen der begehrten Keys ergattern, verpasst trotzdem keine wichtige Info – denn wir waren zu Gast bei Blizzard und durften **Diablo 3** schon einen ganzen Tag lang ausprobieren. Unser Bericht verrät bereits jetzt alles, was man über die Beta wissen muss!

Die Beta umfasst alle fünf Klassen und einen kleinen Abschnitt des ersten Aktes; das entspricht zwei bis drei Stunden Spielzeit – je nachdem, wie flott man unterwegs ist. Wir entscheiden uns für den Mönch, eine Nahkampfklasse, die sich weniger auf ihre Rüstung als auf Tempo, Magie und deftige Kombo-Attacken verlässt. Unsere ersten Schritte führen uns des Nachts an die Tore von Neu Tristram – eine Händlerstadt, die auf den Ruinen des alten Tristram erbaut wurde, das in **Diablo 2** niederbrannte. Untote greifen den Ort an, die Lage ist ernst – Bogenschützen verteidigen die Stadtmauer, Fackeln erleuchten die Nacht und geben den Blick auf wandelnde Leichen frei, die uns hungrig entgegenschlurfen. Doch es sind nicht die Zombies, die schicke Grafik oder die deftigen Kämpfe, die uns überraschen. Es ist die Handlung, die Blizzard hier in ungewohnter Dichte inszeniert: Gleich nach den ersten Kämpfen treffen wir auf verschiedenste Charaktere, führen kurze Gespräche, werden von einer Quest zur nächsten geschickt und finden dabei kaum noch Zeit für die Monsterjagd. So viel Story hätte man einem **Diablo**-Spiel gar nicht zugetraut! Doch was ist in Neu Trist-

DAS IST NEU

- Blizzard integriert ein Echtgeld-Auktionshaus in **Diablo 3.**
- Alle fünf Klassen sind in der Beta spielbar, man erreicht bei einem Durchgang etwa Level 10.
- Die Beta umfasst etwas weniger als ein Drittel des ersten Aktes (zwei bis drei Stunden Spielzeit).
- In der Beta trifft man bereits einen der drei Handwerker und einen der drei NPC-Begleiter.
- Das Talente-System wurde erneut überarbeitet. Talentpunkte gibt es nicht mehr, Skills steigen nun automatisch im Rang auf.
- Items lassen sich nun auch direkt im Inventar verkaufen.
- Das Stadtportal kehrt zurück, funktioniert aber anders.
- **Diablo 3** ist nur online spielbar.
- Jeder Spieler besitzt eine riesige Truhe, in der man Gegenstände lagern kann. Alle Charaktere des Spielers können auf diese Truhe zugreifen (Shared Stash).
- **Diablo 3** wird gebührenfrei sein – abgesehen vom normalen Kaufpreis fallen also keine weiteren Kosten für das Spiel an.

▲ **HELDEN** | Fünf Klassen darf man in **Diablo 3** spielen, sie alle hat Blizzard in den letzten Monaten nur geringfügig überarbeitet. Für unseren Beta-Ausflug wählten wir den Mönch.

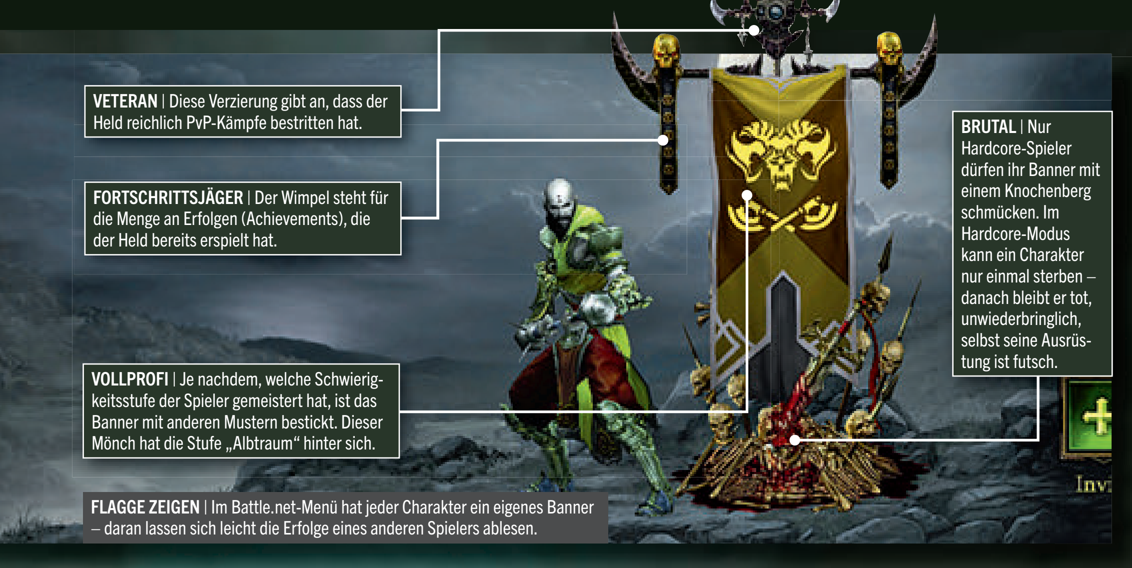
TEAMPLAY | Mit dem NPC-Templer Jondar mäht sich die Dämonenjägerin durch eine Horde von Satyren – die Blutspritzer sprechen für sich selbst.

CLOSE-UP | Die Action lässt sich nun auch herangezoomt betrachten: Ein Druck auf die Y-Taste rückt die Kamera nahe an das Geschehen heran.

ram nur geschehen? Chris Metzen, der Kreativdirektor bei Blizzard, erklärt uns die Hintergründe: **Diablo 3** spielt 20 Jahre nach dem zweiten Teil. Als in Neu Tristram ein riesiger Meteorit in die Kathedrale stürzt, ist Deckard Cain, der alte Weise aus den Vorgängerspielen, davon überzeugt, dass die Dämonen endgültig über die Welt der Menschen herfallen. Doch woher kommt das Himmelsgestein? Wer hat es auf die Menschheit abgesehen? Immerhin haben wir Diablo und seine Teufelsbrüder Baal und Mephisto bereits im Vorgängerspiel erledigt. Blizzard lieferte uns die Antwort: In **Diablo 3** werden erstmals die Dämonenfürsten Azmodan und Belial für Angst und Schrecken sorgen. Die beiden bildeten zusammen mit den Dämonen Andariel und Duriel, die man bereits in **Diablo 2** erlegte, so etwas wie die obersten Befehlshaber von Diablo, Mephisto und Baal. Doch die Entwickler deuteten bereits an, dass das teuflische Trio eine Rückkehr feiern könnte und dass die Geschichte von **Diablo 3** nicht mit dem Hauptspiel zu Ende sein wird – offenbar hat Blizzard bereits einige Add-ons eingeplant.

Kurz nach dem storylastigen Einstieg findet **Diablo 3** dann aber doch zu alten Tugenden zurück: Wir klicken einen Gegner nach dem anderen tot, sacken tonnenweise Beutestücke ein und unser Erfahrungspunktebalken füllt sich, dass es die reinste Freude ist. Sobald uns **Diablo 3** in seine Suchtspirale zerrt, ist Widerstand zwecklos. Dafür sorgt auch der endlose Strom an Gegenständen, mit denen wir unseren Mönch genussvoll ausrüsten – Speere mit Gift- und Feuerschaden, verzauberte Schilde, robuste Roben, magische Ringe, verzierte Schulterpanzer und vieles mehr entfachen die so wichtige Sammelwut und treiben uns an, die Beta auch noch nach der letzten Schatztruhe abzusuchen.

Anfangs verfügt unser Mönch nur über wenige Fähigkeiten. Neben einem normalen Angriff teilt er lediglich per ‚Fist of Thunder' aus, einer Kombo-Attacke, mit der man bis zu drei Schläge aneinanderreiht. Zunächst ist das ausreichend, doch schon nach wenigen Levelaufstiegen stoßen wir an unsere Grenzen. Selbst unsere nächsten Fähigkeiten – etwa ‚Lashing Tail', eine Art Roundhouse-Kick – richten kaum Schaden an! Was machen wir bloß falsch? Spätestens als wir das erste Mal ins Gras beißen, werfen wir einen Blick auf unsere Attribute. Und siehe da: Blizzard hat das Charaktersystem so stark verändert, dass man **Diablo 3** schlichtweg nicht mehr so spielen kann wie den Vorgänger. Ebenda lag unser Fehler.



FLAGGE ZEIGEN | Im Battle.net-Menü hat jeder Charakter ein eigenes Banner – daran lassen sich leicht die Erfolge eines anderen Spielers ablesen.

ONLINE IST PFLICHT!

Blizzard bestätigte bei unserem Studiobesuch, was im Grunde schon lange abzusehen war: **Diablo 3** wird zum Spielen eine dauerhafte Internetverbindung benötigen. Einen Offline-Modus gibt's nicht, selbst wer also alleine spielen möchte, muss zwingend online sein. Der Grund: Die Online-Pflicht dient als Kopierschutz und als Abwehr vor Cheatern, außerdem soll so die Community stärker zusammengehalten werden. Im Zuge dessen gab Blizzard auch bekannt, dass **Diablo 3** keinen Editor und keinerlei Mod-Unterstützung bieten wird – modifizierten Clients wird also der Zugang zum Battle.net verwehrt.

DIE VORGESCHICHTE VON DIABLO 3

Schon die alten Diablo-Teile basierten auf einer umfangreichen Hintergrundgeschichte, die aber kaum in den Spielen erklärt wurde. Hier die wichtigsten Fakten:

Diablo erzählt vom uralten Konflikt zwischen Engeln und Dämonen. Einige dieser übernatürlichen Wesen waren des Kämpfens müde und erschufen eine neue Welt: Sanktuario. Ihre Nachkommen waren die Menschen, zunächst auch Nephalem genannt. Tausende Jahre später, als die Dämonen – angeführt von Diablo, Mephisto und Baal – über das Land herfielen, wehrten sich die Bewohner Sanktuarios: Unter der Leitung des Engels Tyrael wurde der Orden der Horadrim gegründet, dessen Aufgabe es war, die teuflischen Brüder zu jagen und zu verbannen.

Die Horadrim erreichten ihr Ziel: Diablo wurde eingesperrt und in einem Kellerlabyrinth verborgen, das später als Fundament für den Ort Tristram dienen sollte. Hier gelang es ihm, seine Wiederauferstehung einzufädeln. Kurz darauf setzt das erste **Diablo** (1996) ein: Dort spielte man einen Helden, der in die Kerker hinabstieg und Diablo erschlug. Danach nahm er die Seele des Dämonen in sich auf.

Diablo 2 (2000) spinnt die Geschichte dieses Mannes weiter, der sich – verseucht von Diablos Einfluss – aufmacht, um Mephisto und Baal zu befreien. Eine Gruppe von Helden ist ihm auf den Fersen, einen davon spielen Sie. Doch die Rettung kommt zu spät: Baal infiziert den gigantischen Weltenstein, ein Artefakt von grenzenloser Macht, mit dem Bösen. Tyrael zerstört den verdorbenen Stein, bewahrt Sanktuario so vor Baals Einfluss, reißt aber auch die Grenze zwischen Menschenwelt und Hölle ein – einer Invasion der Dämonenarmee steht nichts mehr im Wege.
20 Jahre vergehen … **Diablo 3** beginnt.

WIEDERSEHEN | Eine Zauberin und der Templer Jondar retten den alten Weisen Deckard Cain.



DÜSTER | Die Beta beginnt vor den Toren von Neu Tristram, wo Zombies die Stadtwachen angreifen.

So bestimmt nun etwa der Waffenschaden die Effizienz vieler Talente, außerdem ersetzt das neue Attribut „Attack" den bekannten „Stärke"-Wert – diese Eigenschaft wirkt sich gravierend auf die Kampffähigkeiten aus. Als wir unserem Mönch endlich eine bessere Waffe in die Hand drücken und damit seinen DPS-Wert (Schaden pro Sekunde) sowie den Attack-Wert erhöhen, werden auch seine Talente wirkungsvoller.

Und dann endlich fühlt sich der heilige Krieger mächtig an! Wie ein Superheld klicken wir nun die Monsterhorden weg, das Treffer-Feedback ist so präzise wie befriedigend: Monster werden umhergeschleudert, das Bild wackelt bei jedem schweren Treffer, auch Blut spritzt reichlich und die Physik-Engine sorgt dafür, dass Möbel, Wände und ganze Häuserruinen spektakulär zusammenkrachen. Klasse!

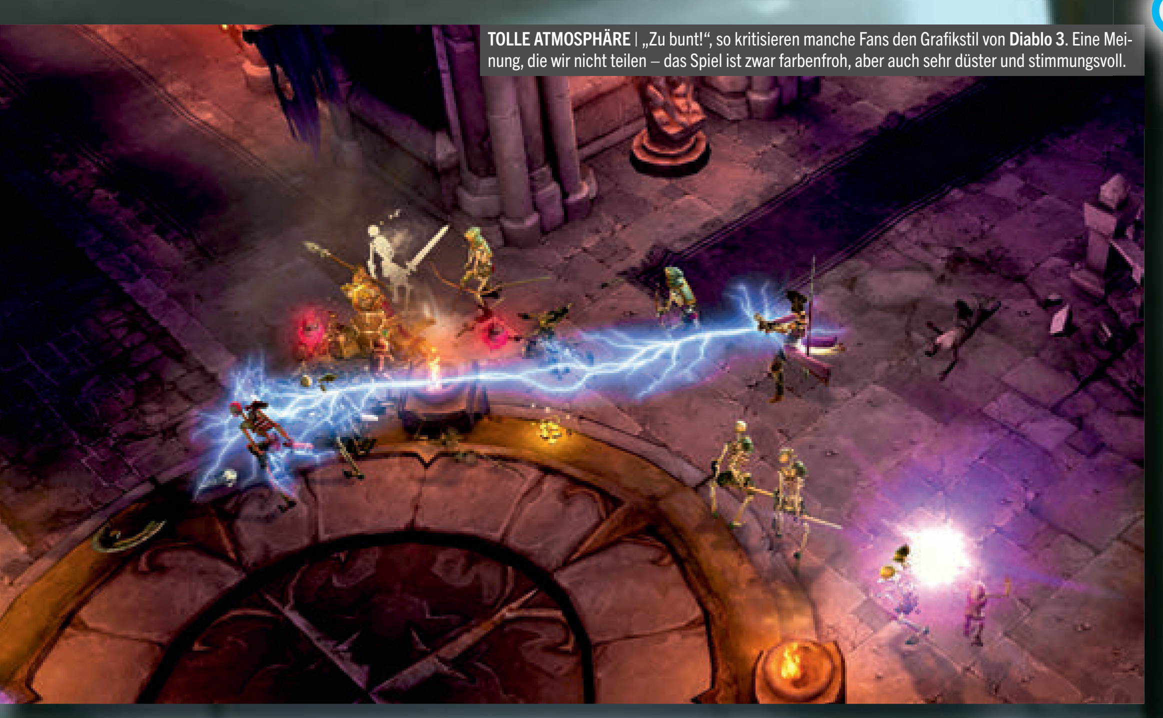
Die vielen Einstiegsquests führen uns über Wiesen und Friedhöfe, in Kerker, Keller und Krypten hinein, allesamt Areale, die das Spiel zufällig generiert. Auch wenn die Beta also nicht sonderlich lang ist, sorgen die Levels für einen gewissen Wiederspielwert. Wir folgen den eng miteinander verknüpften Aufgaben, bis wir die Kathedrale erreichen, in der besagter Meteorit einschlug und einen riesigen Krater bis ins tiefe Kellergewölbe hinab gegraben hat. Dieser Dungeon lässt wohlige Erinnerungen an das erste **Diablo** wach werden: Die Gänge, Treppen und Bibliotheken sind mit Monstern und Fallen gespickt, Gegner klettern aus Sarkophagen oder steigen an Geländern hinauf. Stimmungsvoll!

In der Kirche treffen wir auf Jondar, einen verbitterten Krieger, der von Kultisten für ein teuflisches Ritual missbraucht wird. Wir befreien den Mann. Zum Dank steht er uns für eine Weile zur Seite. Gemeinsam prügeln wir uns durch weitere Gegnermassen, Jondar agiert dabei so selbstständig wie die Söldner in **Diablo 2**. Ein Gegner schreit noch: „Er wurde befreit! Sorgt dafür, dass er sich nicht wieder bewaffnet!", doch Jondar flitzt an den Feinden vorbei zu einer Truhe, denn dort lagert seine verlorene Ausrüstung.

SUCHTSPIRALE | So gut wie eh und je: Auch **Diablo 3** überschüttet den Spieler mit Beutestücken. Die Jagd nach neuen Items motiviert enorm.



ONLINE | Um **Diablo 3** spielen zu können, ist eine dauerhafte Internetverbindung Pflicht – es gibt keinen Offline-Modus. Eine Spielgebühr fällt dennoch nicht an!



TOLLE ATMOSPHÄRE | „Zu bunt!“, so kritisieren manche Fans den Grafikstil von **Diablo 3**. Eine Meinung, die wir nicht teilen – das Spiel ist zwar farbenfroh, aber auch sehr düster und stimmungsvoll.

gamescom

INFOS ZUM INFERNO

Kurz vor Redaktionsschluss stellte Blizzard auf der Gamescom einen vierten Schwierigkeitsgrad namens Inferno vor.

Inferno ist ausschließlich Charakteren zugänglich, die die Maximalstufe 60 erreicht und die aus **Diablo 2** bekannten vorherigen Härtegrade Normal, Albtraum und Hölle bewältigt haben. Gegner besitzen auf Inferno stets die Stufe 61; das soll das sogenannte Endgame für Profis spannend halten. Gegenstände aus höheren Schwierigkeitsgraden besitzen neben besseren Werte auch ein individuelles Aussehen, das sie deutlich von anderer Ausrüstung absetzt. Wer seine Fähigkeiten mit Runen der höchsten Güteklasse 7 verbessern möchte, findet diese nur auf Inferno (Normal: Stufe 1 und 2; Albtraum: 3, 4; Hölle: 5, 6).

Neu eingekleidet und bewaffnet, steht nun ein mächtiger Templer vor uns, ein Nahkämpfer mit dicker Rüstung und reichlich schlechter Laune. Er schließt sich uns dauerhaft an.

Jondar ist einer von drei NPCs, die uns durch das gesamte Spiel begleiten. Er kämpft eigenständig mit, kommentiert das Spielgeschehen, steigt mit der Zeit im Level auf und kann auch mit Gegenständen ausgerüstet werden. Er ist allerdings nicht mit den Handwerken zu verwechseln! Denn diese drei NPCs, die sich ebenfalls dem Spieler anschließen, kämpfen nicht aktiv mit, sondern bleiben artig in der Stadt. Dort machen sie sich nützlich, indem sie Rohstoffe, die der Spieler aus zerlegten Gegenständen gewinnt, in neue Ausrüstung verwandeln. Gegenstände darf man jederzeit und direkt im Inventar auseinanderbauen – man klickt einfach auf den Nephalem Cube, ein neues Artefakt in **Diablo 3**, wählt dann das Item im Inventar aus und schon wird es in seine Bestandteile zerlegt. In der Beta trifft man etwa auf Haedrig, den Schmied, der aus den so gewonnenen Rohstoffen neue Waffen und Rüstungen fertigt – schnell und nützlich. Doch Haedrig ist nicht wie Jondar – er kämpft nicht aktiv mit und steht uns auch nicht zur Seite, als wir uns dem mächtigen Endboss der Beta widmen.

Zusammen mit Jondar, dem zornigen Templer, schlagen wir uns zu einer großen Halle durch, an deren Ende wir einen Thron finden. Dort sitzt der tote Skelettkönig, nur um Sekunden später in einer fantastischen Animation zum Leben zu erwachen. Der Gigant stapft auf uns zu und beschwört Helferkreaturen – unser Mönch muss hier stetig in Bewegung bleiben, seine Ausweichfähigkeiten nutzen und gleichzeitig gezielte Treffer anbringen. Kein **Diablo** zuvor hat sich so actionreich und dabei taktisch gespielt! Doch unser Mönch ist gut gerüstet, der Skelettkönig hält keine Minute stand. Dann erscheint ein Schriftzug auf dem Bildschirm: „Danke, dass Du die **Diablo 3**-Beta gespielt hast!“. Wir sind zufrieden.

Kaum ein Spielsystem in **Diablo 3** hat sich über die Jahre so oft verändert wie das der Talente. Mittlerweile ist Blizzard bei einer Listenform angelangt, Talentbäume und dergleichen gibt es also nicht mehr. Und das ist nicht die einzige Neuerung in der Beta: Der Spieler kann nicht mehr selbst wählen, welche Fähigkeiten er lernt; jede Klasse hat nun eine vorgegebene Liste an Skills, die Level für Level freigeschaltet wird – automatisch. Talentpunkte, die man einst nach Level-Aufstiegen selbst verteilen konnte, gibt es nicht mehr.

Aus der Fülle an Fähigkeiten – der Mönch besitzt 21 aktive Skills – wählt man bis zu sechs Stück aus, die man mit in den Kampf nimmt. Diese Einschränkung sorgt zwar für Übersicht, wirkt aber nicht gerade benutzerfreundlich. Zusätzlich zu den aktiven Skills gibt es noch passive Talente, die man in drei weitere Slots einpflanzt. Sie ersetzen damit das Trait-System, das Blizzard noch im letzten Herbst präsentiert hatte. So wie auch bei den aktiven Skills, lassen sich passive Fähigkeiten nicht von Hand steigern. Dadurch will Blizzard vermeiden, dass man sich aus

ÄNDERUNGEN IM INVENTAR

Mit schöner Regelmäßigkeit wirft Blizzard Features aus dem Spiel raus – diesmal hat's die Charms erwischt. Doch dafür fügten die Entwickler einige neue Funktionen hinzu, die für mehr Spielkomfort sorgen.

Ursprünglich befand sich im Inventar, links neben den Item-Slots, ein Medaillon (siehe Bild rechts). Dort konnte man Zaubersteine („Charms“) einsetzen, die vor allem die Attribute und Basiseigenschaften des Helden verbessern sollten. Ein flexibles System, das Blizzard aber scheinbar nicht gefallen hat: Medaillon und Charms wurden aus **Diablo 3** entfernt. An deren Stelle befinden sich nun drei Buttons – über diese aktiviert man drei wichtige Gegenstände, die man bereits in den ersten Spielstunden erbeutet:

- **Cauldron of Jordan:** Dieses Artefakt ersetzt die geplanten Gold-Schriftrollen. Damit kann man Gegenstände jederzeit und direkt im Inventar verkaufen.
- **Nephalem Cube:** Dieser Würfel zerlegt Gegenstände im Inventar in Rohstoffe, die man dann für Handwerk nutzen kann. Er ist nicht zu verwechseln mit dem Horadrimwürfel aus **Diablo 2** – der kommt im dritten Teil nämlich nicht vor.
- **Stone of Recall:** Der magische Stein ersetzt das klassische Stadtportal. Er transportiert die Spieler in die Stadt, braucht aber ein wenig Zeit, um aufzuladen – ähnlich wie in **World of Warcraft**. Der Stein erzeugt kein magisches Portal und lässt sich auch nicht während eines Bosskampfes einsetzen.



RAUSGEKICKT | Noch vor einem Jahr präsentierte Blizzard stolz das Medaillon mit dem Charm-System. Nun musste es weichen.

Foto: Felix Schütz

BEGLEITER IN DIABLO 3: UNTERSTÜTZUNG VON KI-KUMPELS

Schon länger waren sie angekündigt, beim Beta-Spielen konnten wir sie erstmals in Aktion erleben: die Begleiter. In Diablo 3 trifft man nämlich auf drei besondere NPCs, die sich dem Spieler dauerhaft anschließen.

Das Trio besteht aus einem Tempelritter, einer Magierin und einem Schurken – der Spieler kann aber nur jeweils einen davon an seiner Seite haben, die beiden anderen warten dann brav im Lager. Der Begleiter kämpft eigenständig, kann aber weder Items aufheben noch Befehle entgegennehmen. Allerdings steigt er im Level auf und schaltet neue Fähigkeiten frei, die man bei Bedarf auch auswechseln kann – so lässt sich der Helfer bis zu einem gewissen Grad an die eigene Spielweise anpassen. Zudem darf der Kamerad eigene Items in seinem kleinen Inventar (Bild rechts) anlegen. Begleiter kommentieren hin und wieder das Spielgeschehen und unterstützen so die Atmosphäre. Im Koop-Modus hat man allerdings nichts davon, denn Begleiter sind nur für Solo-Spieler gedacht; sobald man ein Team mit anderen Spielern gründet, werden die NPCs deaktiviert.



GEMEINSAM | Während der Schurken-Begleiter mit seiner Armbrust austeilt, schützt sich der Mönch mit einem magischen Schild und geht in den Nahkampf über.

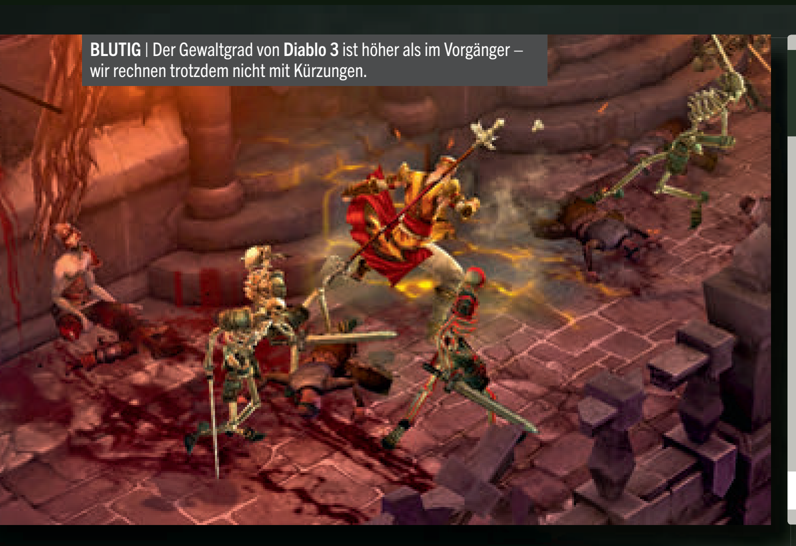


Versehen „verskillt“, wie es in **Diablo 2** oft der Fall war. Auch die Charms (auf Deutsch unglücklich als „Zauber“ übersetzt) hat Blizzard entfernt – diese magischen Steinchen setzte man zuvor noch in ein Medaillon ein, dort steigerten sie die Basisattribute des Helden. Gestrichen!

Klar: All diese Einschränkungen dürften manche **Diablo**-Fans erst mal verunsichern – hier muss das fertige Spiel zeigen, was es kann. Grund zur Freude bietet hingegen das Runen-System. Runen, diese magischen Steine, liegen in fünf Varianten und zig Qualitätsstufen vor. Man setzt sie nach Lust und Laune in Talente ein oder entfernt sie wieder. Runen verändern die Fähigkeiten eines Helden teils auf drastische Art und Weise. So will Blizzard trotz mancher Kürzungen sicherstellen, dass die Spieler mehr als genug Möglichkeiten haben, ihren Charakter zu individualisieren. Als Beispiel demonstrierte uns Blizzard einen Zauberer, der auf Nahkämpfe spezialisiert war. Seine Fähigkeit Arcane Orb eignet sich nicht für kurze Distanzen – der langsame Schuss rauscht in der Regel meilenweit am Gegner vorbei. Mit einer Rune wird das Talent jedoch umgebaut: Anstelle eines Projektils kreisen nun zwei magische Kugeln um den Zauberer herum, ideal für Nahkämpfer! Obendrein wird das Talent Spectral Blade, magische Klingen, mit einer Heilungsrune versehen, sodass die Angriffe des Zauberers Lebenspunkte regenerieren. Dadurch gleicht er seinen niedrigen Rüstungswert aus.

Während vier der fünf Klassen kaum Neues zu bieten hatten, gab's zumindest bei dem Dämonenjäger eine interessante Änderung: Der Fernkämpfer nutzt nun als einzige Klasse ein duales Ressourcensystem, dargestellt durch eine zweigeteilte Kugel im Interface. Mit Hass, der ersten Ressource, setzt der Jäger seine offensiven Talente ein. Disziplin, die zweite Energiequelle für den Jäger, steht hingegen für defensive Fähigkeiten. Beide Ressourcen regenerieren unterschiedlich schnell.

Außerdem präsentierte Blizzard noch eine wichtige Neuerung: Mit dem Artefakt Cauldron of Jordan kann sich der Spieler – entgegen Blizzardas früherer Meldungen – nun doch zurück in die Stadt teleportieren. Im Unterschied zum Town Portal aus **Diablo 2** benötigt der Vorgang aber eine kurze Ladezeit, kann von Gegnern unterbrochen werden und lässt sich daher auch nicht zur Flucht aus Boss-Kämpfen missbrauchen. Eine Ergänzung, die viele Spieler begrüßen dürften – ganz im Gegensatz zum Talente-System und dem Zwang, in **Diablo 3** ständig online sein zu müssen. Denn darauf haben manche Fans eher mit Bestürzung reagiert. ❑



BLUTIG | Der Gewaltgrad von **Diablo 3** ist höher als im Vorgänger – wir rechnen trotzdem nicht mit Kürzungen.

„Toller Vorgeschmack auf ein (vermutlich) großartiges Spiel.“

Felix Schütz

Zum ersten Mal seit seiner Ankündigung steht nicht „überragend“, sondern „sehr gut“ unter einem **Diablo 3**-Artikel. Warum? Hat die Beta etwa keinen Spaß gemacht? Mit Verlaub: Die Beta hat mir super gefallen! Besonders die Fülle an Quests, die tolle Atmosphäre, die stimmige Grafik und die deftigen Kämpfe lassen keinen Zweifel daran, dass bei Blizzard ein absolut würdiger Nachfolger entsteht. Doch das Talente-System in seiner derzeitigen Form lässt mich etwas ratlos zurück: Eine Liste mit rund 20 Skills wirkt auf den ersten Blick nun mal nicht allzu aufregend und auch der Wegfall der Talentpunkte hat mich überrascht. Ob das coole Runensystem all diese Änderungen tatsächlich ausgleichen kann?

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Blizzard Entertainment
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
TERMIN: Blizzard peilt Ende 2011 an.

EINDRUCK **SEHR GUT**



VARIANTE 1 | Im klassischen Auktionshaus wird mit Spielgold gehandelt, so wie etwa in **World of Warcraft**. Für diese Rüstung will der Verkäufer mindestens 5.075 Goldstücke sehen.



VARIANTE 2 | Im Echtgeld-Auktionshaus wird nicht mit Gold, sondern mit echter Währung bezahlt. Das Mindestgebot für diesen Körperpanzer beträgt hier 2,75 US-Dollar.



Diablo 3: Das Auktionshaus

Von: Felix Schütz

Blizzards Pläne für ein Echtgeld-Auktionshaus haben viele Spieler verunsichert. Dabei ist das Konzept gar nicht mal schlecht.

Als Rob Pardo seine Ansprache beendet, wird es still im Saal. Blizzards Vizepräsident für Game-Design blickt in die Gesichter von rund 20 Journalisten, die extra für **Diablo 3** in Blizzards Hauptquartier eingeflogen wurden. Soeben hat Pardo eine Ankündigung gemacht, die nun dafür sorgt, dass ihn seine Gäste ungläubig anstarren: **Diablo 3** wird ein Auktionshaus enthalten, in dem man Items, Spielgold und Charaktere versteigern kann. Gegen echtes Geld. Pardo nennt auch eine schlichte Begründung für diesen Schritt: „Wenn wir's nicht machen, macht's jemand anderes."


FAIR? | Manche Spieler sorgen sich, dass das Auktionshaus die Balance im PvP stören könnte.

Nicht eines, sondern gleich zwei Auktionshäuser wird es in **Diablo 3** geben. Das erste ist dem von **World of Warcraft** nachempfunden: Hier bezahlen die Spieler ihre Gegenstände mit Ingame-Währung, also mit Gold, das man unweigerlich beim Spielen anhäuft. Fast alles kann damit gehandelt werden: Rüstungen, Waffen, Edelsteine, Buchseiten, aber auch ganze hochgelevelte Charaktere sollen ihren Weg zum Käufer finden. Bequem, sicher und anonym – im Unterschied zu **WoW** werden im **Diablo**-Auktionshaus keinerlei Namen angezeigt, jeder Handel läuft ohne Kenntnis des Gegenübers ab.

Das zweite Auktionshaus allerdings ist wesentlich komplizierter – und umstrittener. Hier wird mit echter, harter Münze gehandelt! Beispiel: Ein Spieler versteigert eine Axt für 7 Euro. Nun hat er zwei Möglichkeiten: Er kann sich den Betrag auf sein Privatkonto auszahlen lassen, also echtes Geld damit verdienen. Oder aber er lässt die 7 Euro in seine E-Balance einfließen. E-Balance ist eine virtuelle Währung im Battle.net, die nur für Blizzard-Produkte genutzt werden kann. Sie ist universell einsetzbar – man kann sie für weitere Auktionen verwenden oder beispielsweise sein Spielzeit-Abo in **World of Warcraft** damit verlängern. E-Balance kann nicht nachträglich in bar ausgezahlt werden – Cash gibt's also nur für verkaufte Items!

Obwohl das Konzept im Grunde nicht neu ist – Sony bietet mit **Station Exchange** einen ähnlichen Dienst an –, sorgt es bei manchen Spielern für Verwirrung: Da wird in vielen Forendiskussionen behauptet, **Diablo 3** sei ohne Auktionshaus nicht spielbar, im Grunde wäre das Spiel dadurch gebührenpflichtig und Blizzard wolle die Spieler schlichtweg abzocken. Das ist natürlich Unsinn, den man erkennen muss, sobald man einmal die harten Fakten für sich sprechen lässt: Das Auktionshaus ist freiwillig, **Diablo 3** lässt sich auch ohne Item-Handel zu 100 Prozent spielen – so wie es schon bei **Diablo 2** der Fall war. Versteckte Kosten gibt es nicht, niemand muss sich am Auktionshaus beteiligen und das Spiel verlangt auch keine monatliche Gebühr.

Ebenso dürfte das Balancing durch die Auktionen kaum gestört werden – anders als etwa ein **World of Warcraft** ist **Diablo 3** nämlich vor allem auf den Koop-Aspekt ausgelegt. Da ist genaue Chancengleichheit nun mal weniger wichtig, insbesondere da alle Items rein zufällig ge-



JÄGER | Wer überschüssige Items findet, darf sie beim Händler verkaufen, in Rohstoffe zerlegen oder über das neue Auktionshaus versteigern. Sogar gegen echtes Geld!

Typisch Blizzard: Die Benutzerführung des Auktionshauses wirkt schon jetzt ziemlich durchdacht. Über dieses Menü etwa lässt sich eine „intelligente Suche" starten, die gezielt Items für die Bedürfnisse einer Klasse aus dem Warenangebot herausfiltert. Wer mag, kann über viele Reiter und Optionen weitere Suchkriterien festlegen, um das gewünschte Item zu finden – sogar Suchparameter wie „Lebenskraftentzug" oder „Magic Find" sind möglich.

neriert und gedroppt werden. Obendrein sorgt die schiere Menge an Skills und Runenkombinationen für eine derartige Charaktervielfalt, dass sich auch hier nicht jede mögliche Heldenzusammenstellung vorausahnen lässt. Perfektes Balancing kann es in einem **Diablo**-Spiel also nicht geben, so ist das Spiel einfach nicht designt.

Einzig in den PvP-Duellen dürfte sich der Item-Handel auswirken, denn bessere Items ergeben bessere Chancen auf einen Sieg. Blizzard gibt das auch freimütig zu und sieht das Problem eher gelassen – denn PvP ist in **Diablo 3** ohnehin nur ein Bonus für Fans, ein Casual-Zeitvertreib, der nicht die Ansprüche komplexer E-Sport-Titel erfüllen soll. Zumal **Diablo 3** derart actionreich daherkommt, dass eine überlegene Ausrüstung kein alleiniger Garant auf einen Sieg ist – Tempo, Talent und eine gute Skill-Auswahl sind mindestens so entscheidend wie die angelegten Items.

Charaktere, die im Hardcore-Modus gespielt werden, dürfen sich nicht am Echtgeld-Handel beteiligen. Aus gutem Grund, denn wenn ein Hardcore-Charakter stirbt, geht auch seine Ausrüstung flöten – für immer, unwiederbringlich. Wer da Items für echtes Geld gekauft hat, würde sich beim Tode seines Helden also gleich doppelt ärgern –

FREIWILLIG | Wer das Auktionshaus nicht nutzen will, hat keinen Nachteil – **Diablo 3** ist gebührenfrei und auch ohne Auktionshaus vollständig spielbar.

CASUAL | Blizzard sieht die Aufregung um die PvP-Balance gelassen – die Kämpfe ließen sich ohnehin nicht perfekt austarieren, PvP ist in **Diablo 3** nicht mehr als ein flotter Zeitvertreib.

„Natürlich wollen wir Geld verdienen – aber nicht auf Kosten des Kunden!“

PC Games: Wenn man etwas über das Auktionshaus verkauft, kann man sich den Gewinn ausbezahlen oder aber der E-Balance anrechnen lassen. Was genau ist diese E-Balance eigentlich?
Wilson: „Das ist ein Wert, den du in deinem Battle.net-Account hast. Mit E-Balance kannst du alles im Blizzard Store kaufen, was sonst Geld kosten würde.
PC Games: Also muss man Geld investieren, um letztendlich etwas E-Balance zu erzeugen?“
Wilson: „Nein – das ist einer der Gründe, warum wir jedem Spieler eine gewisse Anzahl von gebührenfreien Auktionen pro Woche erlauben. Wir wollen, dass die Spieler sagen können: ‚Hey, ich hab ein richtig gutes Item gefunden, ich stell das mal ins Auktionshaus rein‘ und auf diese Weise E-Balance generieren. Damit können sie dann weitere Items kaufen oder den Blizzard Store besuchen, und zwar ohne zu Beginn überhaupt Geld investiert zu haben. Andersherum können Spieler natürlich ihr Geld auch dann investieren, wenn sie einfach kein gutes Item gefunden haben oder keine Lust haben, das Spiel für längere Zeit zu spielen.“
PC Games: War das Auktionshaus eher eine Design- oder eine Business-Entscheidung?
Wilson: „Definitiv eine Design-Entscheidung. Natürlich ist auch ein gewisser wirtschaftlicher Aspekt dabei, doch die Idee kam von Anfang an aus dem Ansatz: Was können wir für den Spieler tun, welchen Service können wir anbieten, der die Spielerfahrung besser macht? Als Spielefirma sieht sich Blizzard als ein Service-Anbieter, nicht als ein Hersteller, der einfach nur Produkte auf den Markt wirft. [...] Wenn wir damit dann Geld verdienen, ist das natürlich großartig – wir sind ein Unternehmen, wir wollen Geld verdienen! Aber eben nicht auf Kosten des Kunden. Wir wollen etwas anbieten, das auch wirklich sein Geld wert ist.“
PC Games: Mit dem Auktionshaus bietet ihr Goldfarmern eine Plattform. Macht dir das keine Sorgen?
Wilson: „Es gibt eine Menge Drittanbieter da draußen und unser Auktionshaus bietet großes Potenzial für solche Goldfarmer. Aber es gibt auch reichlich Spieler – solche, die wirklich viel spielen. Sollte man also annehmen, dass der Großteil der Leute im Auktionshaus in Wahrheit nur Goldfarmer sind? Nein, ich glaube nicht, dass das der Fall sein wird. Wird's aber einige Goldfarmer geben? Möglicherweise. Das ist etwas, das wir nicht kontrollieren können. Was wir aber steuern können, ist die Spielerfahrung – um sicherzustellen, dass der Spieler das bestmögliche Erlebnis hat.“


Jay Wilson ist Game Dirctor bei Blizzard Entertainment.

zu großes Frustpotenzial, befindet Blizzard. Daher dürfen Hardcore-Charaktere nur das goldbasierte Auktionshaus nutzen.

Seit Jahren schon handeln Drittanbieter in **Diablo 2** mit virtuellen Gütern und Charakteren (was dem Balancing übrigens nie geschadet hat). Abgewickelt werden diese eigentlich streng verbotenen Deals vor allem über Ebay – und genau das ist Blizzard ein Dorn im Auge, denn während Ebay an diesen Transaktionen mitverdient, sieht Blizzard keinen Cent von den Erlösen. Das soll sich mit dem Auktionshaus ändern, denn es sorgt dafür, dass dieses einst verbotene Geschäft nun über Blizzards hauseigenes Battle.net läuft – und zwar legal. Damit wollen die Kalifornier zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen: Zum einen soll das Auktionshaus unerhört sicher sein. Alles läuft automatisch und zentralisiert über Blizzards Apparate, eine Missbrauchsgefahr besteht daher nicht – jedes verkaufte Item erreicht garantiert das Inventar des Käufers. Der zweite Vorteil ist für Blizzard allerdings viel entscheidender: Die Entwickler werden – mit Ebay als Vorbild – an den Auktionen mitverdienen.

Für jedes Item, das ein Spieler anbietet, verlangt Blizzard eine kleine, festgelegte Gebühr. Egal ob man fünf oder fünftausend Goldstücke vertickt, diese Gebühr bleibt gleich. So will Blizzard verhindern, dass der Markt mit Ramsch überschwemmt wird, nur edle Waren sollen ihren Weg ins Auktionshaus finden. Sollte ein anderer Spieler das Item dann ersteigern, fällt eine zweite Gebühr für den Verkäufer an – auch die geht an Blizzard. Falls sich der Verkäufer die Gewinnsumme auf sein Privatkonto überweisen lassen will, kommt noch ein externer Online-Bezahldienst zum Einsatz. Welcher das hierzulande sein wird, steht noch nicht fest.

Damit sich auch unsichere Spieler an dem Auktionshaus und seinen Geldgeschäften beteiligen können, wird man jede Woche einige Items ohne Einstellungsgebühr anbieten dürfen. Das ist fair! Die Entwickler betonen auch, dass sie niemals regulierend in den Markt eingreifen oder selbst etwas über das Auktionshaus verkaufen werden – alle Waren und Preise werden durch die Community bestimmt, Blizzard bietet keine Items an. Außerdem wird Blizzard nicht müde zu betonen: Dieses Geschäftsmodell wird auf keinen Fall in **World of Warcraft** zum Einsatz kommen, da es dort dem Spieldesign schaden würde – im Lande Azeroth bleibt daher alles so, wie es war.

Einen Haken gibt es aber doch: Blizzard bietet mit dem Auktionshaus auch sogenannten Goldfarmern (oft „Chinafarmer“ genannt) eine professionelle Plattform für ihre zwielichtigen Geschäfte. Diese oft in Asien gelegenen Shops sind berüchtigt dafür, ihre Arbeitnehmer zu Hungerlöhnen und unter schlechten Arbeitsbedingungen auszunutzen, was ihnen den üblen Spitznamen „virtuelle Sweatshops“ einbrachte. Auch an denen wird Blizzard künftig also mitverdienen – und darüber zeigen sich viele Spieler zu Recht empört. ❑

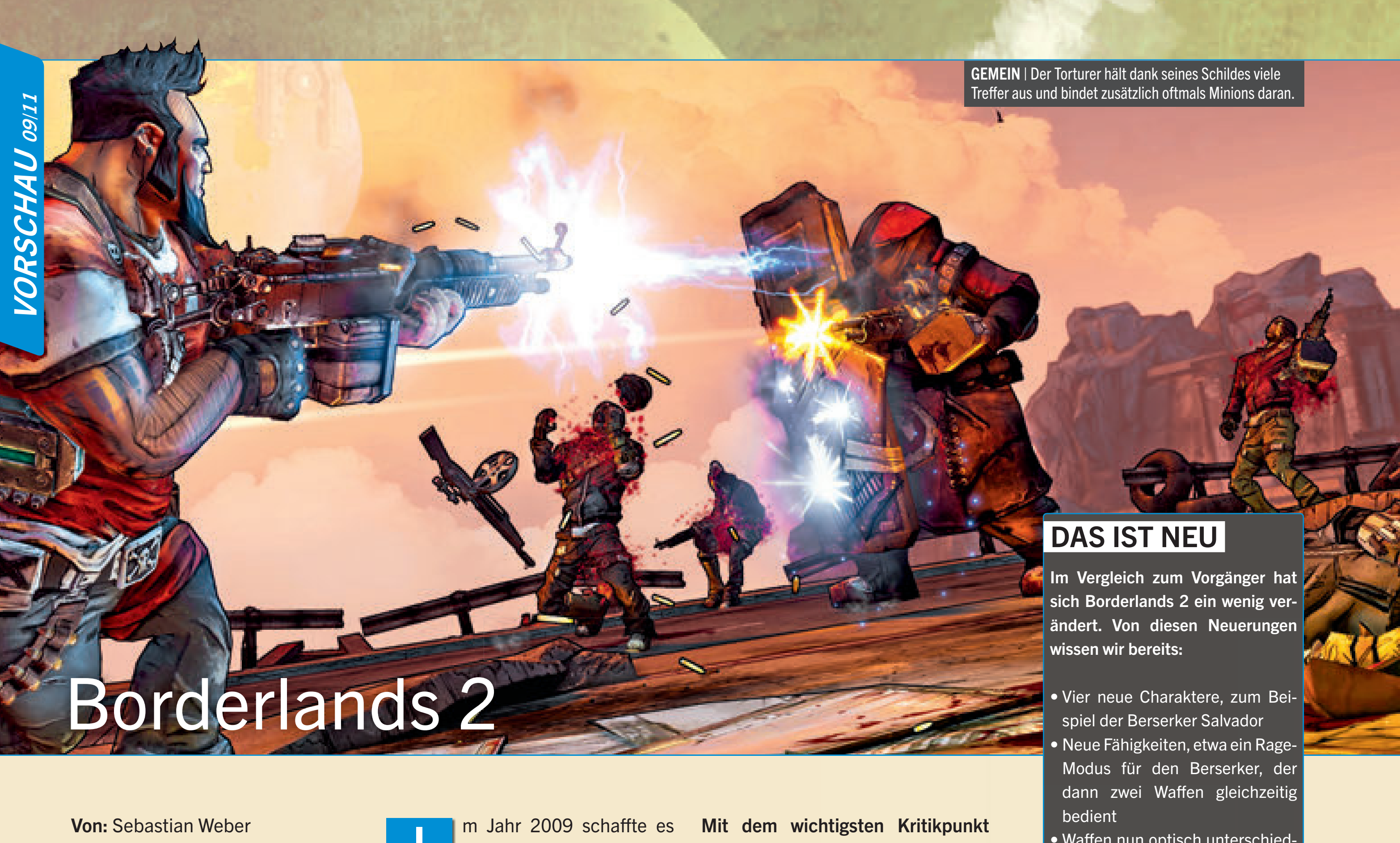

WUCHTIG | Die Inszenierung der Kämpfe ist sehr befriedigend – bei schweren Treffern wackelt sogar das Bild und Teile der Umgebung gehen zu Bruch.

„Durchdachtes und faires System – leider auch für Goldfarmer“

Felix Schütz



Laut einer Umfrage begegnet der Großteil unserer Leser dem Echtgeld-Auktionshaus mit Skepsis. Viele befürchten, dass Blizzard nur abkassieren will oder man sich beim Spielen schlichtweg in Unkosten stürzt. Dabei ist es doch so einfach: Das Auktionshaus ist freiwillig, **Diablo 3** lässt sich genau wie sein Vorgänger ohne Zusatzkosten spielen. Wer keine Lust auf den Geldhandel hat, lässt es einfach bleiben! So wie ich zum Beispiel, denn ich persönlich habe null Interesse am Echtgeld-Handel – gern werde ich Spielgold investieren, aber keine bare Münze. Erstens weil mir mein bisschen Geld dafür zu schade ist (Spieleredakteure sind nicht gerade Schwerverdiener!) und zweitens, weil ich meine Erfolge nun mal selbst erspielen möchte. Generell habe ich aber nichts gegen das System, es ist transparent und fair. Mich enttäuscht nur, dass Blizzard gar nicht erst versucht, die mir verhassten Chinafarmer auszuschließen oder sich gegen sie auszusprechen. Darum kann ich nur hoffen, dass die Community so aktiv sein wird, dass die Goldfarmer in der Masse an guten Angeboten untergehen und freiwillig das Feld räumen.



GEMEIN | Der Torturer hält dank seines Schildes viele Treffer aus und bindet zusätzlich oftmals Minions daran.

Borderlands 2

DAS IST NEU

Im Vergleich zum Vorgänger hat sich Borderlands 2 ein wenig verändert. Von diesen Neuerungen wissen wir bereits:

- Vier neue Charaktere, zum Beispiel der Berserker Salvador
- Neue Fähigkeiten, etwa ein Rage-Modus für den Berserker, der dann zwei Waffen gleichzeitig bedient
- Waffen nun optisch unterschiedlicher als im Vorgänger
- Verbesserte Gegner-KI
- Verschiedene, abwechslungsreiche Landschaftsarten

Von: Sebastian Weber

Gearbox bringt die Augen von Shooter-Spielern zum Leuchten: die Koop-Hatz mit Suchtfaktor geht wieder los!

Im Jahr 2009 schaffte es der texanische Entwickler Gearbox, das süchtig machende Spielprinzip eines **Diablo** mit einem Ego-Shooter zu kombinieren. Heraus kam ein toller Mix aus Shooter und Action-Rollenspiel, den man sogar noch im Koop-Modus erleben durfte: **Borderlands**. Der Titel wies seinerzeit jedoch ein paar Fehler auf, etwa dass der Spielverlauf zu eintönig und die Story zu trivial waren und die Charakterklassen sich zu wenig unterschieden. Dennoch dürfen die Entwickler, die kürzlich **Duke Nukem Forever** auf den Markt gebracht haben, das Erfolgsrezept jetzt in **Borderlands 2** fortsetzen und vor allem eins: es verbessern.

Mit dem wichtigsten Kritikpunkt des Vorgängers, der fehlenden Geschichte, haben sich die Entwickler gründlich beschäftigt. In **Borderlands** verschlug es Sie auf den Planeten Pandora, wo Ihr Charakter irgendeinem legendären Schatz hinterherjagte. Der rote Faden ging genauso schnell verloren wie die meisten Ihrer Gegner ihr Leben aushauchten. **Borderlands 2** schafft hier direkt zu Beginn ganz andere Voraussetzungen, gibt einen klar gezeichneten Bösewicht

MEHR VIELFALT | **Borderlands 2** bietet optisch mehr als öde Wüstenregionen.

DOPPELTE ACTION | Dank seiner Fähigkeit Rage-Modus kann der neue Charakter Salvador zwei Knarren gleichzeitig bedienen.

und ein Motiv für Ihre Handlungen vor: Die Story setzt fünf Jahre nach **Borderlands** ein. Ein Kerl namens Handsome Jack hat die Führung des Mega-Konzerns Hyperion Corp übernommen und beutet die Rohstoffe des Planeten ohne Rücksicht auf Verluste aus.

Um die Bevölkerung von seinen Schandtaten abzulenken und sie zu besänftigen, veranstaltet der Fiesling regelmäßig Gladiatorenkämpfe – Sie wissen schon, ganz nach dem römischen „Brot und Spiele". Natürlich landet Ihr Charakter direkt in einer dieser Arenen und überlebt solch einen brutalen Kampf nur knapp. Danach ist das Ziel klar: Handsome Jack soll dafür büßen. Dafür, dass Sie beinahe hopsgingen, und dafür, was er dem Planeten und seinen Bewohnern antut. Um dieses Ziel zu erreichen, brauchen Sie jedoch Verstärkung. Und hier kommen die vier Charaktere aus dem Vorgängerspiel zum Zuge. Denn diese dürfen Sie auf Pandora suchen. Auf dem Weg zu diesen Typen erledigen Sie allerlei Banditen und Monster und müssen schließlich die vier Kämpfer für Ihre Sache gewinnen.

Bisher wissen wir nur, wie es Söldner Roland aus dem Vorgänger ergeht, mehr zeigen die Entwickler uns nicht. Roland wird zu Beginn seiner Mission von der Firma Hyperion Corp auf einem Staudamm festgehalten. Wir machen uns also auf den Weg dorthin, um den Kerl zu befreien, und schlüpfen dafür in die Haut des Berserkers Salvador. Der bekommt auch direkt eine neue Fähigkeit spendiert: den sogenannten Rage-Modus. Sobald Sie diesen aktivieren, zückt der Muskelprotz zwei Knarren, mit denen er dann gleichzeitig herumballern kann. Auch die anderen drei Charakterklassen, die sich Gearbox für **Borderlands 2** neu ausdenkt, bekommen jeweils eigene Fähigkeiten, die man nicht aus dem Vorgänger kennt. Allerdings wollen die Texaner noch nicht verraten, welche Spielfiguren uns neben Salvador erwarten.

Der Damm, zu dem wir müssen, zeichnet sich am Horizont ab und ist somit viel zu weit entfernt, als dass wir hinlaufen wollten. Entsprechend schnappen wir uns einen fahrbaren Untersatz – wie bereits im Vorgänger – und brettern los. Nach kurzer Fahrzeit erreichen wir unser Ziel, werden dort aber direkt von einigen Banditen begrüßt.

Die Entwickler entwerfen die Gegner in **Borderlands 2** aber viel differenzierter als im Vorgänger. Banditen zum Beispiel können die Truppen des Konzerns Hyperion Corp auf den Tod nicht leiden, sodass es zwischen beiden Parteien schnell zu Schießereien kommt. Anders sieht das wiederum beim

INTERVIEW MIT **PAUL HELLQUIST**

„Borderlands 2 wird abwechslungsreicher!"

PC Games: Gab es bei **Borderlands** Aspekte, die euch gestört haben, und die ihr für **Borderlands 2** überarbeitet?

Hellquist: „Da gab es natürlich ein paar Dinge, die wir jetzt in Angriff nehmen. Mir persönlich liegt aber vor allem das Missionsdesign am Herzen. Der Spieler soll das Gefühl bekommen, ein ‚richtiges' Abenteuer zu erleben und nicht nur eine Quest nach der anderen abzuarbeiten wie im Vorgänger."

PC Games: Das heißt konkret?

Hellquist: „Beim Vorgänger hatten wir leider nicht die Zeit, das Spiel mit genügend abwechslungsreichen Inhalten aufzupeppen. Das gilt sowohl für die Gegnerarten als auch für die Rollenspielelemente und die Landschaftsarten. Genau hier setzten wir in **Borderlands 2** an und ich hoffe, die Spieler wissen die neue Vielfalt schließlich zu schätzen."

PC Games: Was können wir in Sachen Grafik von **Borderlands 2** erwarten? Auf den ersten Blick sieht es ja doch seinem Vorgänger sehr ähnlich. Nutzt ihr dieselbe Engine wie zuvor?

Hellquist: „Nein, es ist nicht wirklich dieselbe Engine. Wir benutzen die aktuellste Version der **Unreal**-Engine 3, denn die Jungs von Epic verbessern diese ständig. Die neueste Fassung hat zum Beispiel erweiterte Rendering-Technologien. Außerdem haben wir die


Paul Hellquist ist Leitender Designer bei Gearbox.

Engine auf unsere Bedürfnisse angepasst, damit wir schneller und effizienter mit unseren Werkzeugen arbeiten können. Denn leider bekommt man von Epic keine maßgeschneiderte Fassung bereitgestellt. Wir stecken also einen Haufen Arbeit in **Borderlands 2** und das Spiel wird am Ende deutlich besser aussehen als sein Vorgänger, keine Sorge."

MEHR TAKTIK | Diese Eismonster setzen Sie unter Druck, indem sie Felsbrocken oder sogar Fahrzeuge nach Ihnen werfen.

▶ HANDSOME JACK | Der Bösewicht von **Borderlands 2** beutet den Planeten Pandora aus.

neuen Gegnertyp, dem Nomaden, und den kleinen Minions aus, die sich ebenfalls gegenseitig hassen – jedoch aus gutem Grund. Bei den großgewachsenen Nomaden gibt es eine Unterklasse namens Torturer (torture, engl. für foltern). Dieser dicke und gemeine Kerl fesselt die kleinen Minions mit Vorliebe an seinen Schild, den wir noch nicht mal im Rage-Modus mit zwei Waffen durchbrechen können. Feuern Sie allerdings auf die Fesseln des Knirpses, befreit sich der Minion und fängt aus Rache an, gegen den Torturer zu kämpfen. Somit ist der fette Kerl beschäftigt und ein leichtes Ziel für uns. So viel Taktik war selbst bei Bossgegnern in **Borderlands** nicht nötig.

Dazu kommt außerdem, dass Ihre Widersacher nun sehr viel schlauer agieren. Die Typen gehen jetzt in Deckung, werfen mit Granaten und so weiter und sind deshalb nicht mehr nur wild umherlaufendes Kanonenfutter.

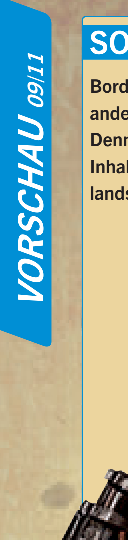
Apropos Kanonen: Borderlands machte vor allem mit der Fülle an Knarren auf sich aufmerksam. Die angeblich über 15 Millionen Schießprügel, die das Spiel bot, unterschieden sich aber vor allem optisch nicht genug voneinander und fühlten sich alle zu ähnlich an. **Borderlands 2** soll ebenso etwa 15 Millionen Ballermänner umfassen, die sich bezüglich der Werte Schaden, Genauigkeit oder Schussgeschwindigkeit unterscheiden. Diese Eigenschaften hängen, genau wie im Vorgänger, vom Hersteller der Wumme ab. Mit den Gewehren der Firma Jacobs zum Beispiel lässt es sich extrem genau zielen, Pistolen aus dem Hause Torque sind mit Explosivmunition versehen oder Banditen-MGs haben eine enorm hohe Schussfrequenz. Davon abgesehen will Gearbox aber vor allem das Aussehen der Waffen verbessern, sodass man schon auf den ersten Blick erkennt, von wel-



WIR HASSEN EUCH | Die verschiedenen Fraktionen in **Borderlands 2** bekämpfen sich untereinander, hier zum Beispiel die Banditen und die Hyperion-Corp-Armee.



FORDERND | Die Bossgegner scheinen in **Borderlands 2** eine größere Herausforderung zu werden als im Vorgänger.



SO VIEL BORDERLANDS STECKT NOCH DRIN

Borderlands 2 macht einiges anders als sein Vorgänger. Dennoch stehen jetzt schon Inhalte fest, die es in Borderlands bereits gab.



EXPLOSIVES FASS | Ein Klischee in jedem Shooter, doch in **Borderlands 2** lassen sich Sprengfässer taktisch nutzen.

▼ FAHRZEUGE STEUERN | In **Borderlands 2** wird es auch wieder Fahrzeuge geben, hinter deren Steuer Sie sich klemmen dürfen. Ob die Entwickler auch hier etwas mehr Abwechslung bieten und ob sich die Boliden besser steuern lassen als im Vorgänger, das bleibt abzuwarten.

BORDERLANDS 1

◀ JEDE MENGE GEGNER | Auch wenn Ihre Widersacher ein wenig schlauer agieren als zuvor und es einige neue Monstertypen wie diesen Nomaden gibt, bleibt das Grundrezept unangetastet: viele Feinde, viel Geballer.

BORDERLANDS 1

◀ KOOP-MODUS | Wie schon im Vorgänger dürfen Sie **Borderlands 2** auch mit Freunden erleben. Mit bis zu drei Mitspielern kämpfen Sie sich dann durch die Spielwelt. Allerdings bleibt abzuwarten, ob Entwickler Gearbox den Koop-Modus diesmal etwas besser hinbekommt, sodass die Klassen mehr Gewicht bekommen und die Aufgaben stärker auf Teamwork ausgelegt werden – Aspekte, die dem Vorgänger fehlten.

cher der verschiedenen Firmen das Schießeisen stammt und man somit auch direkt die jeweiligen Eigenschaften besser einschätzen kann. Auch hierfür geben uns die Entwickler ein Beispiel: Hersteller Vladof ist auf Sturmgewehre spezialisiert. Die sind alle mit drei Gatling-Gun-Läufen ausgestattet, sodass Sie nach kurzer Spielzeit zum einen erkennen, dass die aufgehobene Waffe von Vladof stammt, und zum anderen wissen Sie so auch, dass diese Knarre eine extrem hohe Schussfrequenz an den Tag legt.

Doch zurück zum Kampf um Söldner Roland. Wir stoßen zunächst auf Banditen mitsamt dem neuen Gegnertyp Torturer. Granaten explodieren, hunderte Schuss Munition fliegen durch die Luft. Doch plötzlich endet das Geballer – denn vom Himmel stürzen Roboter. Die Armee des Unternehmens Hyperion Corp setzt nur auf Maschinen, die Handsome Jack von einer Basis auf dem Mond aus auf die Erde schickt. Die Blecheimer eröffnen sofort das Feuer, aber nicht nur auf uns, sondern auch auf unsere Widersacher, die Banditen. Solche Kämpfe zwischen verfeindeten Parteien sind schön mit anzusehen und verschaffen uns eine kurze Verschnaufpause, bevor wir es mit einem Sentinel zu tun bekommen. Diese Roboterart wird von zwei Flugmaschinen unterstützt und zählt zu den härteren Brocken, da die Flieger das Biest reparieren, wenn es Schaden nimmt. Doch irgendwann geht auch dieser Haufen Schrott zu Boden und der Weg ist frei, so gelangen Sie zu Roland. Mit ihm zusammen erkunden Sie den Planeten Pandora weiter, den die Entwickler hübscher als im Vorgänger gestalten. Während **Borderlands** lange, wenn nicht sogar zu lange Zeit in öden Wüstenlandschaften spielte, zeigt sich **Borderlands 2** auch in diesem Apsekt deutlich abwechslungsreicher. Ob Eislandschaften oder mit Gras bewucherte Ebenen, Ihre Reise über den Planeten hat optisch einiges zu bieten.

Die Entwickler greifen also all die Vorzüge Ihres **Diablo**-Shooter-Mixes auf, nämlich die enorme Waffenvielfalt und die damit aufkommende Sammelsucht, den unkomplizierten Spielverlauf und vor allem den grandiosen Koop-Modus. Sie haben aber aus ihren Fehlern gelernt und machen genau das, was alle Spieler gehofft haben: Nun gibt es mehr Story, unterschiedlichere Waffen und Fähigkeiten und schlauere Gegner. Schade nur, dass es fast noch ein Jahr dauert, bis wir Pandora wieder unsicher machen dürfen. ❑



FIES | Wenn Sie bei dem Roboter Schaden anrichten, reparieren die fliegenden Maschinen ihn wieder.

„Unmengen an Waffen, Suchtfaktor und Koop-Modus – weiterhin genial!"

Sebastian Weber



Borderlands habe ich seinerzeit fast nur im Koop-Modus gespielt und da war mir die Hintergrundgeschichte komplett egal. Quest anklicken, losrennen, Aufgabe erledigen, Belohnung kassieren. Das war aber auch mein größter Kritikpunkt an Gearbox' sonst erstklassigem Mix, das Spiel verkam zu schnell zum stumpfen Herumgerenne. Dass Gearbox jetzt ein wenig mehr Tiefgang in den Spielverlauf bringen möchte und daneben plant, die Waffen etwas unterschiedlicher zu entwerfen und vor allem die Gegner-KI aufzubohren, finde ich absolut notwendig und halte es für den richtigen Schritt. Denn so könnte **Borderlands 2** auch im Einzelspielermodus Spaß machen und vor allem langfristig fesseln.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Gearbox
PUBLISHER: 2K Games
TERMIN: 2. Quartal 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**



DU HERRSCHT
AGE OF EMPIRES ONLINE
MICROSOFT STUDIOS UND GAS POWERED GAMES PRÄSENTIEREN
DAS GRÖSSTE AGE OF EMPIRES-SPIEL ALLER ZEITEN
ÜBER 40 STUNDEN KOSTENLOSE SPIELINHALTE!
SICHERE DIR "DIE GRIECHISCHE ZIVILISATION" AB 16.AUGUST IM HANDEL.
JETZT KOSTENLOS SPIELEN
BREITBANDINTERNET ERFORDERLICH, SERVICEGEBÜHREN KÖNNTEN ANFALLEN
WWW.AGEOFEMPIRESONLINE.COM
USK ab 12 freigegeben
Games for Windows LIVE
Microsoft Studios
GAS powered GAMES
Games for Windows



ENDLOSE WEITEN | Die staubigen Ödlande beeindrucken durch schiere Größe und verwöhnen den Spieler mit tollen Panoramen.

Rage

Von: Peter Bathge

Wir spielten erstmals die PC-Version des Weltuntergangs-Shooters!

Bevor **Rage** anfängt, geht etwas zu Ende: die menschliche Zivilisation, ausgelöscht durch den Asteroiden Apophis, der in der fiktiven Zukunft des Ego-Shooters auf die Erde stürzt. Bei einem Anspieltermin durften wir 126 Jahre nach dem Einschlag eine radikal veränderte Welt erkunden – erstmals am PC, mit Maus und Tastatur, drei Stunden im Solomodus.

Der Held erwacht aus einem künstlich Tiefschlaf in einer sogenannten Arche. In diesen Bunkern überlebten wenige Auserwählte die Katastrophe; der Protagonist ist einer davon. Was ihn als Archenbewohner von jenen Menschen abgrenzt, die Apophis' Absturz überstanden, und warum ein totalitäres Regime hinter ihm her ist, bleibt vorerst ein Geheimnis. **Rage** spart sich lange Erklärungen und wirft uns gleich ins Geschehen: Kaum sind wir aus der Arche gestolpert, wollen uns zwei Banditen an den Kragen. Im letzten Moment rettet uns ein Fremder mit zwei platzierten Schüssen.

Der Unbekannte hört auf den Namen Dan Hagar; er ist einer der Bewohner der staubigen, gespenstisch leeren Welt jenseits der Arche. Dan nimmt uns mit auf eine Reise durch enge Canyonschluchten und stat-

LEBENDIG | Die Gegner in **Rage** heben sich vor allem durch ihre gute KI und flinken Bewegungen von den Pappaufstellern anderer Shooter ab.

DAS HAT UNS BEGEISTERT

Bei unserem Anspieltermin hinterließ Rage bereits einen sehr guten Eindruck. In diesen Disziplinen wusste der id-Shooter besonders zu überzeugen.

KÄMPFE

Die Waffen fühlen sich prima an und fallen dank verschiedener Munitionsarten abwechslungsreich aus. Besonders der Wingstick sorgt für so manch spektakuläre Aktion.





ATMOSPHÄRE

Das gigantische Ödland mit seinen authentisch wirkenden Bewohnern zieht uns sofort in seinen Bann. Hervorragende Dialoge und einzigartige Charaktere erzeugen mächtig Stimmung.



SAMMELWUT

Schon nach wenigen Aufträgen platzt das Inventar aus allen Nähten; der Kauf und Verkauf von Gegenständen sowie die Herstellung neuer Hilfsmittel (Crafting) motiviert ähnlich stark wie in einem ausgewachsenen Rollenspiel.

RASEREIEN

Zu Anfang stellen die Events in der Rennliga noch keine Herausforderung dar, doch das Aufrüsten der eigenen Karre mit immer besseren Teilen hält uns bei der Stange.

tet uns in einer kleinen Siedlung mit den notwendigsten Gütern aus, um im Ödland zu überleben: einer Knarre und einer Handvoll Bandagen, die auf Knopfdruck die Wunden der Spielfigur versorgen – das geht schneller als die ebenfalls verfügbare Autoheilfunktion.

Bereits nach wenigen Minuten haben wir den ersten Auftrag an der Backe: Wir sollen für Dan eine nahe gelegene Banditenhöhle ausheben, deren Mitglieder zum Ghost-Stamm gehören. Zwei dieser fiesen Gesellen waren es, die uns zu Beginn auflauerten, also räumen wir mit unserer Pistole gerne in der Höhle auf.

Mit einem Quad geht es in null Komma nix von der Hagar-Siedlung zum Einsatzort. Das Gefährt steuert sich mit der Tastatur ein wenig hakelig, dafür stimmt das Geschwindigkeitsgefühl. Die enorme Weitsicht verspricht dabei unendliche Freiheit; von einer Klippe am nahen Steinbruch sehen wir bis zum Horizont und erkennen eine zerklüftete, trostlose Landschaft wie aus **Fallout 3** oder **Borderlands**. Noch ist diese Weite jedoch eine Illusion; der Spielbeginn gibt sich linear, meist existiert lediglich ein enger Pfad zum nächsten Missionsziel. Erst später soll sich die Welt weiter öffnen und alternative Wege bieten.



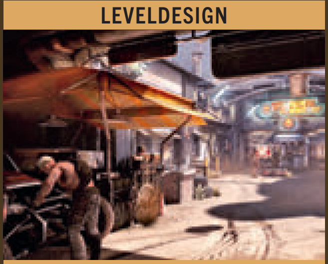
DAS HAT UNS NOCH GESTÖRT

Das Probespiel entlarvte einige Problemzonen von Rage. Diese bewussten Designentscheidungen von id könnten manch einem Spieler sauer aufstoßen.

GESCHICHTE

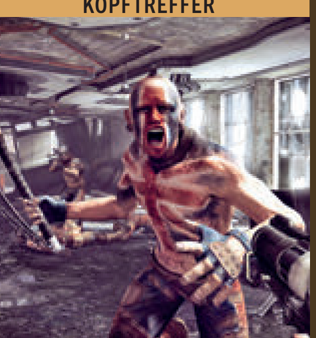
Abrupt wirft Sie das Spiel ins Geschehen, ohne Hintergründe der Welt und des Protagonisten zu klären. Erst später erfahren Sie mehr über Authority, Mutanten und Rebellen.

LEVELDESIGN



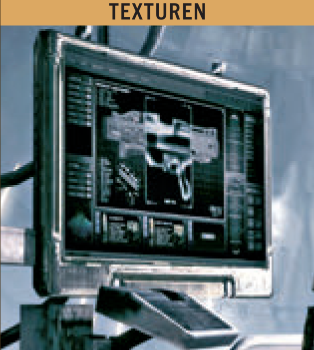
Der als Tutorial gedachte Beginn präsentiert sich linear; die Spielwelt wirkt eng und begrenzt. Die Rückkehr an bekannte Orte im Rahmen der Nebenquests könnte für Langeweile sorgen.

KOPFTREFFER



Ungewohnt: Selbst nach mehreren Treffern am Kopf gehen Gegner oft nur kurz zu Boden, statt sofort den Löffel abzugeben. Ansonsten wären ungepanzerte Gegner laut id zu leicht zu besiegen.

TEXTUREN



Landschaften, Figuren und Animationen sind allererste Sahne. Allerdings lädt so manche Textur sichtbar nach oder wirkt verschwommen – von der PC-Version hatten wir mehr erwartet.

INTERVIEW MIT TIM WILLITS

„Wenn es keinen Aufruhr gibt, bin ich traurig!“

PC Games: Ihr werft die Spieler ganz schön unmittelbar ins Geschehen, am Anfang von **Rage** hatten wir null Ahnung, was es mit der Arche auf sich hat …



Tim Willits ist Kreativdirektor bei id Software.

Willits: Das liegt daran, dass **Rage** ein wirklich langes Spiel ist. Andere Studios hauen ihre Geschichte direkt zu Beginn raus und danach ballert ihr einfach noch vier Stunden lang. Unser Ansatz war hingegen: Du stolperst komplett ahnungslos in diese Welt und bist erst mal mit Überleben beschäftigt. Später triffst du dann allerhand Leute, erfährst Dinge und erkennst langsam das größere Bild.

PC Games: Wo du andere Shooter ansprichst: Glaubst du, dass der Erfolg von **Call of Duty** und **Battlefield** andere Projekte kreativ einschränkt?

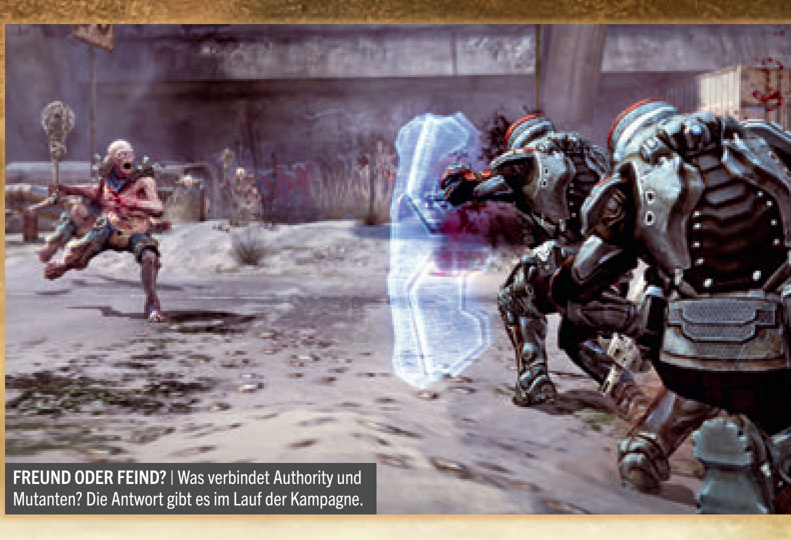
Willits: Nein, sie sind großartig! Im Ernst, wir müssen die Leute dazu kriegen, dass sie **FIFA** und **Madden** weglegen und Ego-Shooter spielen. Wenn von **Call of Duty** 20 Millionen Exemplare verkauft werden, dann ist das ein Riesengewinn für die ganze Industrie. Außerdem, mal unter uns: Mir wird da richtig warm ums Herz, wenn ich sehe, dass all diese Menschen so viel Freude mit den Spielen haben, die wir damals, vor eineinhalb Jahrzehnten erfunden haben. Das ist großartig.

PC Games: Wie sieht es mit Neuigkeiten zu **Doom 4** aus? Werdet ihr in Kürze mehr darüber verraten?

Willits: Wir konzentrieren uns erst einmal darauf, **Rage** fertig zu bekommen, davon wollen wir die Leute jetzt nicht ablenken. Aber klar, wir arbeiten dran und haben dank der Bethesda-Übernahme sogar genug Ressourcen für ein zweites Team. Ihr müsst also nicht wieder sieben Jahre darauf warten.

PC Games: Wie reagierten eure Fans eigentlich auf die Multiplayer-Ankündigung, dass es lediglich Wettkämpfe in Autos geben wird und keine Auseinandersetzungen zu Fuß?

Willits: Es gab natürlich viele, die die Hände über dem Kopf zusammenschlugen: „Ihr habt Deathmatch erfunden, wie könnt ihr das nicht einbauen?!“ Aber wir wollten nicht dieselbe Formel wiederholen wie bei all unseren anderen Serien. Wir wollten etwas Besonderes schaffen, das nur **Rage** bietet. Und vertraut mir: Bei jedem Spiel, das ich bis jetzt gemacht habe, meinten die Leute: „Jungs, ihr seid verrückt!“ Als wir damals festlegten: „Du brauchst eine Grafikkarte, um **Beben 3** zu spielen“, gab es Tumulte. Selbst bei den **Doom**-Spielen fragten alle: „Was zur Hölle macht ihr da?“ Wenn ich also ein Spiel mache und es gibt keinen Krawall, dann bin ich traurig. Dann habe ich meinen Job nicht richtig gemacht. (lacht)



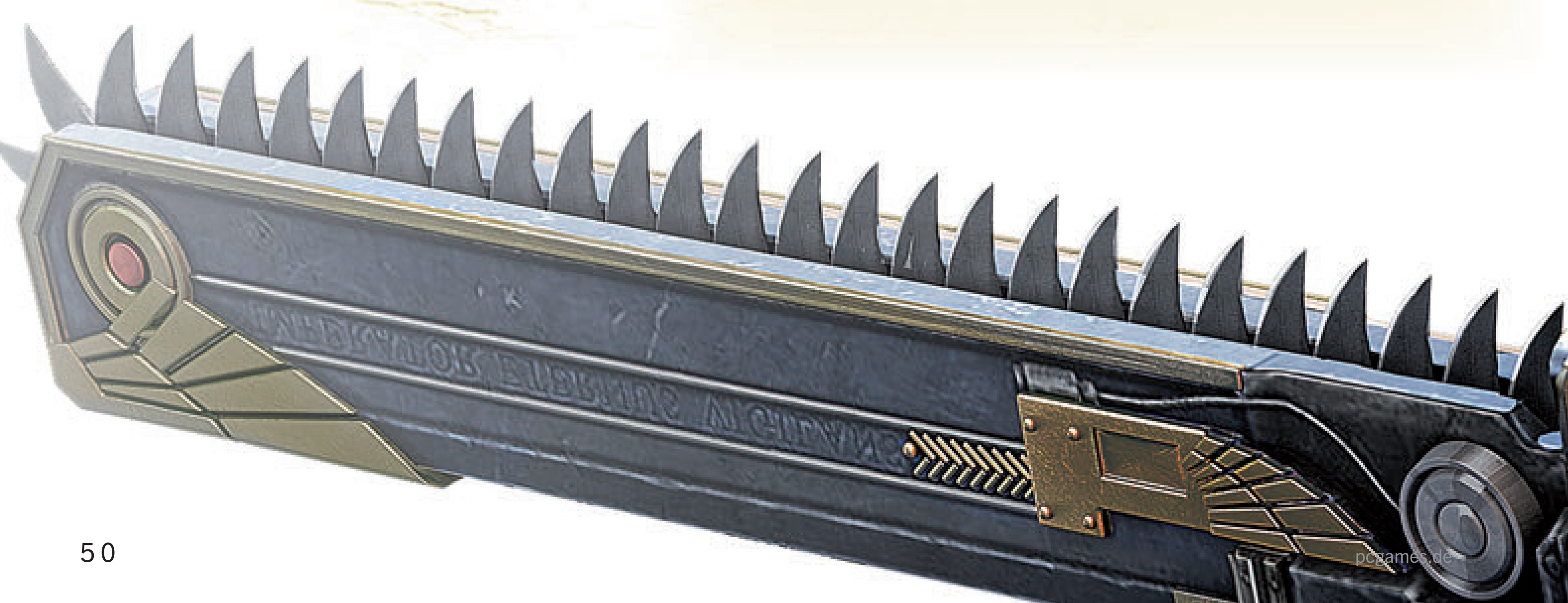
FREUND ODER FEIND? | Was verbindet Authority und Mutanten? Die Antwort gibt es im Lauf der Kampagne.

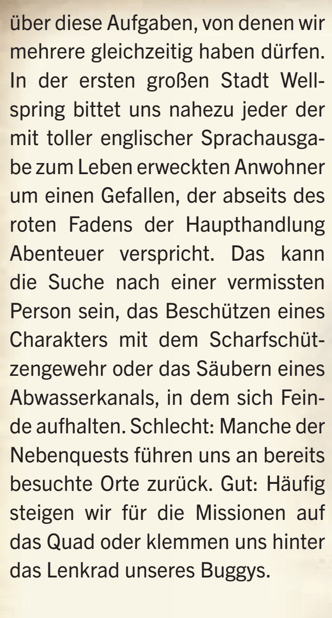
Im Kampf gegen die Ghosts spielt **Rage** seine Stärken aus: Die Animationen der Gegner gehen ansatzlos ineinander über und die künstliche Intelligenz überzeugt. Die detailliert gestalteten Widersacher springen über Hindernisse, weichen Geschossen aus oder taumeln nach einem tödlichen Treffer auf realistische Weise noch ein paar Schritte weiter. Da verzeihen wir den id-Grafikern gerne so manche verschwommene oder langsam ladende Textur, zumal die Landschaften stimmig wirken.

Im Eifer des Gefechts sind wir ohnehin viel zu sehr damit beschäftigt, unsere Waffen wie Armbrust und Schrotflinte zu modifizieren und den richtigen Munitionstyp für jede Situation zu wählen. Das verleiht den Gefechten Würze. Besonders der Wingstick, ein Bumerang mit drei Klingen, sorgt für Laune – und so manch abgesäbeltes Körperteil. Der Gewaltgrad von **Rage** ist hoch, auch in der deutschen Version, die ungeschnitten erscheint.

Während wir für Hagar nach der Beseitigung der Ghosts Vorräte besorgen und einen defekten Radioturm reparieren, merken wir, dass die Ballereien zwar im Zentrum von **Rage** stehen – darum herum hat id Software jedoch ein tragfähiges Gerüst aus anderen Spielelementen gestrickt. Das fängt beim geräumigen Inventar an, das wir komfortabel mit der Maus bedienen: An jeder Ecke stoßen wir auf Gegenstände, die wir einstecken. Den nutzlosen Tand tauschen wir beim Händler gegen Bares. Darüber hinaus finden wir Handwerksobjekte, die im Crafting-Bildschirm Verwendung finden: Aus Zahnrädern und elektronischen Bauteilen konstruieren wir „Lock Grinder“, die Türen aufsperren, hinter denen sich versteckte Schätze befinden. Oder wir basteln eine der Extrawaffen wie einen Spinnendroiden oder ein ferngesteuertes Modellauto, das mit Sprengstoff beladen ist. Die für die Herstellung nötigen Rezepte gibt es ebenso wie weitere Bleispritzen als Belohnung für erledigte Aufträge.

Mit Tagebuch, Minimap und Wegpunkten behalten wir den Überblick





über diese Aufgaben, von denen wir mehrere gleichzeitig haben dürfen. In der ersten großen Stadt Wellspring bittet uns nahezu jeder der mit toller englischer Sprachausgabe zum Leben erweckten Anwohner um einen Gefallen, der abseits des roten Fadens der Haupthandlung Abenteuer verspricht. Das kann die Suche nach einer vermissten Person sein, das Beschützen eines Charakters mit dem Scharfschützengewehr oder das Säubern eines Abwasserkanals, in dem sich Feinde aufhalten. Schlecht: Manche der Nebenquests führen uns an bereits besuchte Orte zurück. Gut: Häufig steigen wir für die Missionen auf das Quad oder klemmen uns hinter das Lenkrad unseres Buggys.

Für die Vehikel findet Rage außerdem einen Verwendungszweck abseits der Quests und des Transports von einer Siedlung zur anderen: In einer separaten Rennliga absolvieren wir mit den Karren Events und drängeln uns an die erste Position, oft mit Waffengewalt. Für einen Sieg erhalten wir Zertifikate, mit denen wir bei Händlern Minen, Raketenwerfer, Leistungs-Upgrades und Lacke für unsere Fahrzeuge erwerben. Das macht ähnlich viel Laune wie die Karten- und Würfel-Minispiele, mit denen wir nebenbei Kohle verdienen – im Herzen bleibt **Rage** aber stets ein Ego-Shooter.

„Der Weltuntergang kann für mich nicht früh genug kommen!“

Peter Bathge

Rage ist das erste id-Produkt, das ich nicht deswegen spielen werde, weil es grafisch neue Maßstäbe setzt – untypisch für die texanischen Technikgötter um Programmiererlegende John Carmack. Dafür hoffe ich, dass die Entwickler mit **Rage** das Shooter-Genre spielerisch voranbringen. Besonders von der offenen Spielwelt mit ihren vielen Nebenbeschäftigungen verspreche ich mir eine Menge Abwechslung. Leider war davon in den ersten paar Spielstunden noch nicht viel zu sehen. Dafür begeisterten mich bereits die unkomplizierten Rollenspiel-Elemente und die dichte Atmosphäre. Um die Feuergefechte mache ich mir ohnehin keine Sorgen, die fühlten sich beim Anspielen hervorragend an – typisch id eben.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: id Software
PUBLISHER: Bethesda
TERMIN: 7. Oktober 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**



DETAILLIERT | Eine Perspektive, die viele F1-Fahrer nur zu gut kennen: Sebastian Vettels Red Bull von hinten.



FEUCHTES VERGNÜGEN | Die Regen- und Gischtdarstellung ist vorzüglich gelungen. (Strecke: Silverstone)

F1 2011

Von: Wolfgang Fischer

Eine Rennsport-Erfahrung vom Feinsten im Rahmen einer Rennsport-Erfahrung vom Feinsten

Welcher Ort eignet sich besser für die Präsentation eines Formel-1-Spiels als eine aktuelle F1-Strecke während eines Racing-Wochenendes. Und so lud Hersteller Codemasters knapp drei Dutzend rennsportverrückte Redakteure zum Nürburgring ein, um das einzige F1-Rennen des Jahres auf deutschem Grund in allen Einzelheiten zu erleben. Zwischen Qualifying, Training und anderen Rennserien war dennoch ausreichend Zeit, ein paar Runden mit **F1 2011** zu drehen, und wir nehmen es vorweg: Wir waren begeistert!

Auf mehreren Spielstationen lief die Xbox-360-Version des Spiels, sogar ein paar Racing-Sessel mit Lenkrädern hatte Codemasters aufgestellt. Die PC-Fassung bekamen wir im Rahmen des Anspiel-Events nicht zu sehen. Angesichts der hohen Qualität des 360-Pendants, auch in grafischer Hinsicht, sind wir aber zuversichtlich, dass auch diese erstklassig wird. Nicht zuletzt, weil die Entwickler die Verpflichtung, ein möglichst authentisches Lizenzprodukt zu erstellen, durchaus ernst nehmen. Auf den Fahrzeugen ist jeder Aufkleber am richtigen Ort und sämtliche Strecken der diesjährigen Saison erstrahlen in ungekannter Detailpracht.

Es versteht sich fast schon von selbst, dass in **F1 2011** auch alle aktuellen Regeländerungen Einzug halten. Freuen Sie sich auf spannendere Überholmanöver dank DRS (variable Flügeleinstellung) und KERS (kurzzeitiger PS-Schub). Gefahren wird natürlich mit akkurat simulierten Pirelli-Reifen.

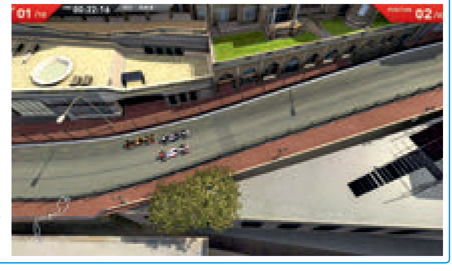
Die Neuerungen in Sachen Spielmodi stehen bei der 2011er-Edition von F1 unter dem Motto: „Stell dich dem Wettkampf!" Damit ist in erster Linie der erweiterte Mehrspieler-Part gemeint. Diesmal dürfen sich sogar 16 menschliche Kontrahenten komplette Rennen liefern. Im letzten Jahr waren es nur acht! Die Kontrolle über das restliche Fahrerfeld übernimmt die KI.

Ebenfalls neu: die kooperative Meisterschaft, bei der Sie mit einem Freund als Teamkollegen eine ganze Saison bestreiten, um den Titel kämpfen und versuchen, gemeinsam die Konstrukteurs-Weltmeisterschaft zu gewinnen. Der Koop-Part ist natürlich nicht das Einzige, was die detailversessenen Entwickler am Karriere-Modus geändert haben. In Sachen Präsentation hat sich enorm viel getan: Das Fahrerlager wirkt, ebenso wie die Boxen der Teams, viel lebendiger und realistischer als noch im Vorgänger. Ganz zu schweigen von der deutlichen überarbeiteten Grafik, die bei Siegesfeiern und Interaktionen mit virtuellen Fernsehreportern deutlich wird. ❑

IM BROWSER BRAUSEN

Zum Start der kommenden Formel-1-Saison im nächsten Frühjahr veröffentlicht Codemasters das offizielle Browser-Spiel zur beliebten Rennserie.

In **F1 Online: The Game**, das von der leistungsstarken Unity-Game-Engine angetrieben wird, kombinieren die Formel-1-Spezialisten von Codemasters ein unkompliziertes Rennerlebnis aus der Vogelperspektive (siehe Bild mit einer Rennszene aus Monaco) mit einem motivierenden Managerspiel. Bei Letzterem dürfen Sie Ihr eigenes Team erstellen und führen. Da es sich bei **F1 Online: The Game** ebenfalls um ein offizielles Formel-1-Lizenzprodukt handelt, werden alle aktuellen Rennställe, Fahrer und Strecken enthalten sein.



„Das neue F1-Spiel wird der großen Lizenz noch besser gerecht!"

Wolfgang Fischer



Man merkt dem Spiel an, mit welcher Detailverliebtheit und welchem Enthusiasmus die Entwickler an der Fertigstellung von **F1 2011** arbeiten. Praktisch jedes Streckendetail, jeder Bolide, jeder Menübildschirm und jedes Gameplay-Element wurden gegenüber dem Vorgänger deutlich aufgehübscht und aufgebohrt. Das grafische Highlight des Spiels sind aber ganz klar die imposanten Regenrennen mit ihren tollen Spiegelungen. Was die einzelnen Spielmodi angeht, hat sich Codemasters ebenfalls nicht lumpen lassen und überall noch eine Schippe draufgelegt. Der Mehrspielermodus macht mit 16 menschlichen Fahrern bestimmt doppelt so viel Spaß und auch die Karriere wirkte dank überarbeiteter Präsentation viel atmosphärischer.

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Codemasters
PUBLISHER: Codemasters
TERMIN: 23. September

EINDRUCK **SEHR GUT**

ERWEITERTES REPERTOIRE | Viele der Fähigkeiten aus dem Mehrspielermodus kennt man aus dem Singleplayer-Part (hier die versteckte Pistole). Auch der neue Kletterhaken soll im Mehrspielermodus zum Einsatz kommen.

Assassin's Creed: Revelations

Von: Sebastian Weber

Neue Modi, neue Karten – wir haben den Mehrspielermodus angespielt!

Ende Juli 2010 reisten wir nach Annecy in Frankreich, um dort bei den Entwicklern den Mehrspielermodus von **Assassin's Creed: Brotherhood** zu spielen. Der war damals ganz neu und entsprechend hoch waren die Erwartungen. Ende Juli 2011, ziemlich genau ein Jahr später, fuhren wir wieder in die kleine Stadt nahe der Schweizer Grenze. Diesmal spielten wir den Multiplayer-Part von **Assassin's Creed: Revelations** an. Und nur so viel: Termin und Ort sind nicht die einzigen Dinge, die sich kaum geändert haben.

Grundsätzlich bleibt nämlich alles beim Alten. Wie in **Brotherhood** wählen Sie in **Revelations** vor jeder Partie einen Charakter aus, wobei sich die Spielfiguren nur im Aussehen unterscheiden. Über den Spielfortschritt schalten Sie nach und nach neue Fähigkeiten frei, mit denen Sie sich kurzzeitig verkleiden können oder Ähnliches – einige nagelneue Skills sind mit von der Partie. Die Neuerungen findet man bei **Revelations** eher im Detail: Die Spielfiguren zum Beispiel dürfen Sie nun etwas verändern. So stehen unterschiedliche Gesichter, Arme, Beine und Torsos zur Auswahl – die Zahl der Varianten fällt mit nur drei bisher aber gering aus. Außerdem dürfen Sie sich ein Emblem aussuchen, das Sie farblich nach Ihren Wünschen gestalten. Das klebt später auf Ihrer Spielfigur und macht es zum Beispiel Clans leichter, sich untereinander zu erkennen. Schließlich suchen Sie sich noch eine Primär- und Sekundärwaffe aus sowie vorgegebene Animationen, die abgespielt werden, wenn Sie einen Gegner umhauen oder verspotten. Dann kann die Partie losgehen!

Die Partien sollen deutlich schneller zu finden sein, denn Ubisoft re-



GEMEIN | Im Modus Manhunt jagt ein Team das andere – alle Teammitglieder sehen gleich aus.



STIMMIG | Die Entwickler haben die Spielfiguren dem neuen Setting Istanbul angepasst.

IN DER RUHE LIEGT DIE KRAFT | Obwohl der Spielmodus Artifact Assault heißt, klaut man am Ende eine Flagge wie in Capture the Flag. Wenn man damit rennt, können Gegner sehen, wo man sich aufhält. Unauffälliges Vorgehen ist vernünftiger.

agiert hier genauso wie bei den individualisierbaren Charakteren auf das Feedback der Spieler. Doch nicht nur schneller zu finden, auch besser balanciert ist das Ziel. Deswegen tüfteln die rund 100 Entwickler hinter dem Mehrspielermodus an einem System, das nur Spieler mit ähnlichem Erfahrungsstand auf einen Server wirft. Von den Erfahrungslevels ist übrigens auch der Story-Fortschritt abhängig. Denn in **Revelations** hinterlegen die Macher die Multiplayer-Gefechte mit einer Geschichte, um Sie zu motivieren, am Ball zu bleiben. Je weiter Sie also fortschreiten, desto mehr Zwischensequenzen schalten Sie frei, die Ihnen Hintergründe zu Abstergo (die Organisation, die den ominösen Animus erfunden hat und seit Beginn der Serie als Bösewicht dasteht) und Abstergos Machenschaften verraten.

Vor Ort bei den Entwicklern spielen wir schließlich zwei frische Spielmodi an, nämlich Artifact Assault und Deathmatch. Erstgenannte Spielweise erinnert an klassisches Capture the Flag. Es gibt zwei Teams mit je einem Lager. Das Stadtgebiet, das als Level dient, ist in zwei Hälften geteilt. Solange man sich in der eigenen aufhält, ist man Verteidiger und kann angreifende Gegner meucheln. Begibt man sich in feindliches Territorium, ändert sich die Rolle und man wird zum Gejagten. Dann kann man Feinde nicht mehr beseitigen, sondern nur kurzzeitig k. o. hauen. Ziel ist es schließlich, ein Artefakt aus dem gegnerischen Lager zu mopsen und in den eigenen Unterschlupf zu schaffen – was dank **Assassin's Creed**-typischem Geklettere einen Heidenspaß macht! Deathmatch fällt dagegen weniger taktisch aus. Ähnlich wie im Wanted-Modus von **Brotherhood** bekommt man einen Mitspieler als Opfer zugewiesen, ist aber gleichzeitig selbst Opfer eines anderen Typen auf dem Server. Allerdings – und das ist der Unterschied zu Wanted – läuft nur eine Version der Spielfigur im Level herum, die Sie beseitigen sollen. Deshalb haben Sie keinen Kompass, der Ihnen zeigt, ob Sie nahe an Ihrem Ziel sind. Sie müssen selbst die Augen offen halten. Einzige Hilfe: In der rechten oberen Ecke prangt das Porträt Ihres Opfers. Sobald Letzteres sich in Sichtweite befindet, färbt sich der Rahmen um das Bild blau und Sie wissen, dass Sie jetzt zuschlagen können. Deathmatch ist gerade wegen der kleinen Karten spannend und spaßig. Die beiden Spielmodi lassen für den Mehrspielermodus von **Revelations** also auf mindestens so viel Potenzial wie beim Vorgänger hoffen. ❑

KATZ-UND-MAUSSPIEL | Während man sein Opfer beseitigt, steht man meist auch selbst auf der Abschussliste.

„Wenig gravierende Änderungen, dafür viel Spielspaß!"

Sebastian Weber



Der Mehrspielermodus von **Revelations** ist ein zweischneidiges Schwert: Auf der einen Seite bin ich enttäuscht, dass es so wenige Neuerungen gibt und so manches Detail mich nach wie vor stört (etwa dass man Angriffe schwer blocken kann). Auf der anderen Seite macht das gemeinsame Meucheln jede Menge Spaß, gerade der neue Team-Spielmodus Artifact Assault ist eine riesige Gaudi. Wenn Ubisoft jetzt noch ein paar andere Spielvarianten in petto hat, die so gut ins **Assassin's Creed**-Universum passen und vor allem, wenn das Balancing sowie der Spieleinstieg diesmal besser funktionieren, dann könnte der neue Multiplayer-Part dank der Detailänderungen deutlich besser werden als der Vorgänger.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Ubisoft
PUBLISHER: Ubisoft
TERMIN: 15. November 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

ANTI-SCHUPPEN? | Die Argonier sind – trotz echsenunfreundlicher Witterungsbedingungen – in **Skyrim** erneut als spielbare Rasse mit von der Partie.

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Von: Christoph Schuster

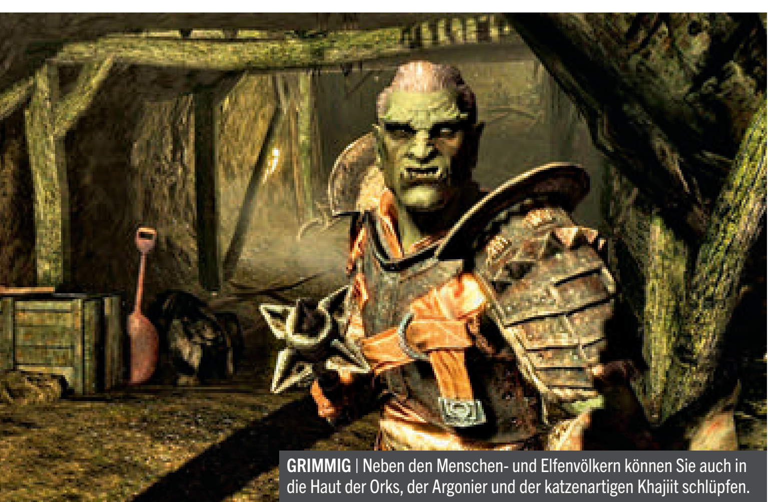
In Skyrims Hochgebirgen waren wir dem Rollenspielhimmel so nah wie selten zuvor.

Bereits die Charaktererstellung verdeutlicht, was für ein absurdes Spiel Sie hier erwartet. Die schiere Masse an Möglichkeiten und Einstellungen erschlägt den Spieler regelrecht. Sie können Ihren Helden sogar mit Schmutz bekleckern. Und anschließend die Farbe der Flecken bestimmen. Irre! Neben den optischen Details bestimmt die Wahl der Rasse (**Skyrim** enthält erneut die zehn traditionellen **TES**-Völker) zudem eine Spezialfähigkeit, die je nach Abstammung unterschiedlich ausfällt.

Doch genug des Vorgeplänkels, begeben wir uns hinaus ins Reich Himmelsrand. Dabei fällt in der nordisch angehauchten Umgebung sofort die enorme Weitsicht auf. Wir sind beeindruckt, was Bethesda aus der alten Xbox noch herauskitzelt – und mögen uns kaum vorstellen, wie viel mehr hier auf aktuellen PCs geht!

Auf unsere großen Augen reagiert der ebenfalls anwesende Präsentator Pete Hines von Bethesda entsprechend und erläutert: „**Skyrim** ist geradezu lächerlich groß. Die Landmasse entspricht **Oblivion**, ist aber viel detaillierter und belebter. Wir reden hier von einer vier bis fünf Mal so großen Welt wie in **Fallout 3**." Um dieses gewaltige Territorium zu beackern, stehen Ihnen Reittiere zur Verfügung, sowie das aus **Fallout 3** übernommene Schnellreisesystem.

Letzteres führt unsere Heldin (ja, der Präsentator erstellte zu Beginn des Spiels zur Abwechslung mal eine Frau!) zu einer verlassenen Mine. Direkt nach dem Betreten des düsteren Schachts löst der Vorspieler per Stolperdraht eine Falle aus. Dieses Ungeschick diente natürlich



GRIMMIG | Neben den Menschen- und Elfenvölkern können Sie auch in die Haut der Orks, der Argonier und der katzenartigen Khajiit schlüpfen.



GERIPPE | Gegen die zähen Untoten erweisen sich vor allem Flammen als probates Mittel, belegen Sie die linke Hand Ihres Helden also mit einer Fackel oder einem Feuerball.

nur dazu, um uns drauf aufmerksam zu machen, dass sämtliche Dungeons in **Skyrim** von Hand modelliert sind. Außerdem erzählen die Höhlen und Gemäuer oft kleine Geschichten. So führt uns die weitere Reise zur letzten Ruhestätte eines Nekromanten. Wir erfahren mehr über den Untoten, während passenderweise Skelette zum Angriff übergehen.

In Anbetracht der trockenen Gerippe erscheint uns Feuer eine adäquate Behandlungsmethode. Durch den Einsatz von Fackeln und Feuerbällen gehen die Biester fix in Flammen auf. Besagter Feuerzauber gehört neben der Heilmagie zu den beiden Standardzaubern jedes neuen Recken. Zusätzlichen Hokuspokus lernen Sie vor allem aus Büchern, denn in **Skyrim** gibt es keine Klassenbeschränkungen. Die Gegner leveln übrigens erneut mit, allerdings wie in **Fallout 3** nur im begrenzten Rahmen, abhängig vom aktuellen Gebiet.

Als der Boss dieses Abschnitts schließlich zu Boden geht, freuen wir uns bereits auf die schicke Schatztruhe vor uns. Das Schlösserknacken folgt ebenfalls der Grundmechanik aus **Fallout 3**. Sobald die Gegenstände aber von der Truhe ins Inventar wechseln, wandert ein Lächeln auf unsere Lippen. Der Itemvergleich, den wir gegenüber Bethesda schon mehrfach gefordert hatten, wurde endlich integriert. Ein kleines Dreieck markiert das jeweils aktuell stärkste Exemplar einer Waffengattung. Beim Ausrüsten erleichtern zudem farbige Plus- und Minussymbole den Statusvergleich.

Obendrein können Sie Waffen und Zauber als Favoriten markieren, die sich bequem per Schnelltaste aufrufen lassen. Sie müssen also vom Spiel aus nicht ständig ins Inventar wechseln. Außerdem legt **Skyrim** mehrer Autosaves an, um Ihnen im Falle eines Ablebens verschiedene Möglichkeiten zum Wiedereinstieg zu bieten. So geht Spielkomfort!

Nach all dem Kämpfen und Sammeln finden wir, es ist an der Zeit, etwas zu entspannen. Bethesdas Vizepräsident Pete Hines stimmt dem zu und steuert unsere Heroin zum Schwimmen in einen nahegelegenen Bergsee. Erneut bewundern wir den Detailreichtum, die im Wasser schwimmenden Fische. Am Ufer fängt der Vorspieler einen Schmetterling und rupft dem armen Tier die Flügel aus. Auf unsere Empörung hin öffnet der Präsentator den Alchemiebildschirm und erklärt, wie sich allerlei Zutaten zu Tränken vermischen lassen. Der Clou dabei: Sie kennen nicht alle Effekte der Ingredienzien. Erst durch Ausprobieren finden Sie effektive Kombinationen und Rezepte heraus. Ein Steigern des Alchemie-Talents und spezielle Perks enthüllen zusätzliche Effekte.

Neben exotischen Zutaten spielt aber auch die herkömmliche Ernährung eine große Rolle. Wie in der **Gothic**-Reihe lassen sich Nahrungsmittel grillen oder weiterverarbeiten, um bessere Boni zu erhalten.

Bevor böse Zungen nun behaupten, es sei mal wieder typisch, das ein weiblicher Hauptcharakter direkt ans Kochen denke, stellen wir Ihnen noch die anderen Formen des Craftings vor. Neben geernteten oder gejagten Ressourcen können Sie in **Skyrim** nämlich auch Erze, Metalle und Edelsteine abbauen oder Materialien wie Elfenbein und Leder sammeln. Diese fügen Sie an Schmieden zu neuen Gegenständen zusammen. Und wer sich von einem besonders lieb gewonnenen Stück nicht trennen mag, schreitet zum Wetzstein oder zur Werkbank um dort Waffen respektive Rüstungsteile aufzuwerten und mit Juwelen zu verzieren.

Eine weitere Ebene erreicht das Erschaffen und Verändern von Ausrüstungsgegenständen durch Verzauberungen. Falls Sie einen magischen Gegenstand finden, können Sie das Objekt an speziellen Tischen zerschlagen und so die enthaltene Magie erlernen. Diese Kraft integrieren Sie fortan mittels Seelensteinen, welche Sie finden oder kaufen können. Dabei legt die Verzauberung den Effekt fest, während die Qualität des Seelensteins die Stärke der Magie bestimmt.

Sie sehen also, es gibt in **Skyrim** auch abseits der Handlung, der Nebenquests und der vier verschiedenen Fraktionen allerhand zu tun. All das trägt dazu bei, die Welt der **Elder Scrolls** glaubwürdiger und intensiver zu gestalten. Und falls Ihnen der ohnehin schon absurde Umfang mit 25 Stunden Hauptstory und hunderten Stunden an Nebenmissionen noch nicht genügt, liefert Bethesda in der PC-Version wieder das beliebte Creation Kit mit. Dank dieser Werkzeugsammlung dürfte die fleißige Community erneut binnen kürzester Zeit eine Unzahl an Modifikationen und Questreihen erschaffen. Großartig! ❑

DAS LEVEL- UND TALENTESYSTEM

Die Elder-Scrolls-Reihe nutzt ein eigenes System zum Levelaufstieg und Talenterwerb. Dieses Prinzip wurde über 17 Jahre ausgefeilt und funktioniert jetzt so:



DER WEG | Statt fester Klassen wählen Sie an solchen Wegsteinen innerhalb der Welt Ihren Fokus und erhalten Boni auf bestimmte Fähigkeiten.

Prinzipiell steigern Sie in **Skyrim** wie für **The Elder Scrolls** typisch jedes Talent dadurch, dass Sie es benutzen. Wer beispielsweise hundert Feuerbälle wirft, steigt anschließend in der Zerstörungsmagie eine Stufe auf. All diese Fertigkeitsaufstiege summieren sich und führen so zum Anstieg Ihres Gesamtlevels. Wann immer Sie hier aufsteigen, können Sie entweder Ihre Lebensenergie, Ihren Manavorrat oder Ihren Ausdauerwert steigern. Attribute wie Stärke oder Glück gibt es nicht mehr.

Dafür führen die Entwickler die aus **Fallout 3** bekannten Perks ein. Diese bieten Boni auf bestimmte Talente oder eröffnen Ihnen neue Spezialfähigkeiten. Pro Stufenaufstieg dürfen Sie einen solchen Perk wählen. Insgesamt gibt es keine Levelobegrenze, Sie können jedes Talent komplett ausbauen (wodurch sich eine obere Level-Grenze knapp über Stufe 70 errechnet). Allerdings reicht die Zahl der Stufen nicht aus, um auch alle 220 Perks zu erlernen. Eine gewisse Spezialisierung findet also automatisch statt. Ein zugleich motivierendes und sehr durchdachtes System, das obendrein den Wiederspielwert steigert.



HIMMLISCH | Sternbilder stehen für Ihren Fortschritt, wobei einzelne Himmelskörper Perks und Talente darstellen.



„Mit jedem neuen Titel wächst diese Mannschaft wieder über sich hinaus!" *Christoph Schuster*

Wenn ich die Pressearbeit der letzten Bethesda-Projekte miteinander vergleiche, fällt vor allem auf, dass die Vorabinfos zu **Fallout 3** deutlich geschichtslastiger daherkamen als die letzten **Skyrim**-Präsentationen. Traut sich Bethesda also nicht, hier mehr zu zeigen? Erwartet uns eine ähnlich laue Handlung wie in **Oblivion**? Ich glaube nicht, denn eines der wichtigsten Merkmale dieses Teams ist, aus Fehlern zu lernen. Das bemerken Sie vor allem beim Interface und der Steuerung von **Skyrim**. Je weiter sich das Produkt nämlich seiner Fertigstellung nähert, desto runder und komfortabler wirkt das Ganze. Und wenn Sie sich anschauen, was die Jungs aus der alten Xbox noch so rauskitzeln – da kann ich es kaum erwarten, die PC-Version zu erleben!

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Bethesda
ENTWICKLER: Bethesda Softworks
TERMIN: 11. November 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Stronghold 3

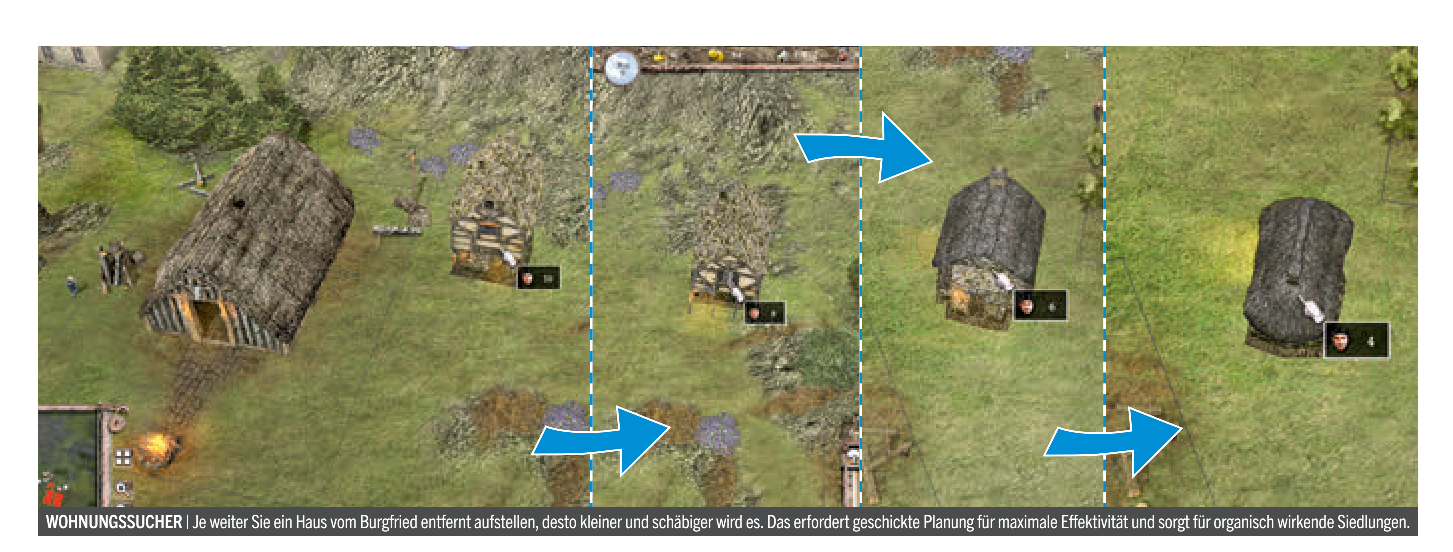
Von: Christoph Schuster

PC Games hat eine Mission: Wir bringen Licht ins dunkle Mittelalter.

August 2011, London. Heftige Randale halten die Stadt in Atem und breiten sich im Laufe der Nacht auf den Rest der Insel aus. Englands Regierung schickt verzweifelt 16.000 Polizisten los, um den Zorn des eigenen Volkes in den Griff zu bekommen. Just an jenem Tag treten wir unseren Studiobesuch bei Firefly am Themseufer an, wo wir erstmals selbst **Stronghold 3** spielen dürfen. Und in Anbetracht der Lage nehmen wir uns vor: Wir machen es besser, unser Pixelvolk soll glücklich sein, statt zu rebellieren!

Die Stärke der Stronghold-Serie liegt seit jeher in einem komplexen Aufbau- und Simulationsteil, kombiniert mit großen Echtzeitschlachten und Belagerungen. Diese Aspekte teilen die Entwickler erneut auf: In der acht Missionen umfassenden Wirtschaftskampagne bauen Sie ein zerstörtes Kloster wieder auf und bewältigen dabei allerhand Hindernisse. Das erinnert sofort an Ken Folletts Bestseller **Die Säulen der Erde**.

Ähnlich wie in **Anno**- oder **Siedler**-Titeln platzieren Sie erst mal Holzfällerlager und Steinbrüche zur Rohstoffbeschaffung sowie Plantagen zur Nahrungsversorgung und



WOHNUNGSSUCHER | Je weiter Sie ein Haus vom Burgfried entfernt aufstellen, desto kleiner und schäbiger wird es. Das erfordert geschickte Planung für maximale Effektivität und sorgt für organisch wirkende Siedlungen.

STRONGHOLD-PROFIL & ONLINE-OPTIONEN

Die Stronghold-Serie verfügt seit ihrem Debüt über eine sehr loyale und aktive Fangemeinde – und diese soll nun endlich würdig unterstützt werden.

Das Mitliefern eines potenten Karten-Editors gehört für Firefly Studios seit Serienbeginn zum guten Ton. So bekommen Käufer von **Stronghold 3** das gleiche Werkzeug zur Verfügung, mit dem auch die Serienväter selbst ihre Karten kreieren. Bisher mussten die Fanschöpfungen allerdings umständlich über Webseiten verbreitet werden. Damit machen die Engländer jetzt Schluss. Beim Spielstart können Sie freiwillig ein Online-Profil anlegen. In der Folge gelangen Ihre Leistungen ins Netz und Sie können sich in Highscore-Listen mit anderen Spielern messen. Außerdem dient der Browser innerhalb des Spiels als Portal für Kartenpakete und Community-Mods. Zu guter Letzt gibt es eine Google-Maps-Applikation, bei der Sie auf der realen Weltkarte den Standort Ihres fiktiven Schlosses bestimmen und sich fortan in Bestenlisten mit benachbarten Burgherren messen. Und jetzt dürfen Sie dreimal raten, wer bald König von Deutschland ist …



▲ **BURGHERR** | Solch eindrucksvolle Festungen stellen das Highlight des **Stronghold 3**-Spielablaufs dar. Mauern und Bauten lassen sich komplett frei platzieren, die Karten sind nicht länger in Raster unterteilt.

◀ **SCHLACHTENBUMMLER** | In verschiedenen Mehrspielermodi wie Capture the Flag oder King of the Hill messen Sie sich online mit anderen Spielern. Obendrein dienen Highscore-Listen als Ansporn zum perfekten Absolvieren der Kampagnen.

Wohnhäuser für Ihre Untertanen. Je nach Mission benötigen Sie zudem Apotheker, Wachsoldaten und Rüstungsschmiede oder auch Kerzenmacher. Insgesamt entschlackten die Entwickler den Aufbau im Vergleich zum Vorgänger deutlich, trotzdem fällt er vielschichtiger aus als etwa in einem **Age of Empires**.

Die größte Herausforderung liegt in der Popularität. Sinkt die Zufriedenheit Ihres Volkes in den roten Bereich, laufen Ihnen die Arbeitskräfte davon. Grinst das Gesicht in der Taskleiste hingegen grün, strömen konstant neue Bewohner ins Land.

Dabei zeigt eine übersichtliche Tafel sofort an, woran es Ihrem Gefolge fehlt. Zu wenig Nahrung, zu hohe Abgaben? Sie erkennen auf den ersten Blick wo's hakt und können direkt im selben Menü gegensteuern. Neben den generellen Bedürfnissen wird Ihre Beliebtheit zudem von zufällig (oder skriptbasiert) auftretenden Ereignissen beeinflusst. Sonnenschein und der Besuch der Herrscherfamilie heben die Stimmung im Fußvolk, Regenwetter, Bärenattacken und Seuchen schlagen dagegen aufs Gemüt. Dadurch reduziert Entwickler Firefly die sonst in Aufbauspielen üblichen Leerlaufzeiten.

Sie haben praktisch ständig etwas zu tun und reagieren auf Situationsänderungen. Die Sonne scheint, das Volk freut sich? Der richtige Moment, um durch Zusatzgebühren die Staatskasse zu füllen. Eine Missernte verursacht leere Speisekammern, der Magen knurrt, das Volk murrt? Dann erleichtern wir zumindest die Steuerlast, um englische Verhältnisse zu vermeiden. Eine simple Mechanik, die ausgesprochen gut funktioniert.

Doch wie bereits angedeutet, gibt es neben dem Wirtschaftspart noch einen anderen Teil von **Stronghold 3**: die 17 Missionen umfassende Kriegskampagne. Hier treten Sie gegen den aus Teil 1 bekannten Schurken Wolf an und belagern oder verteidigen Festungen und Städte. Dabei spielen die richtige Truppenzusammenstellung und geschickt platzierte Fallen eine wichtige Rolle.

In diesem Modus fühlen Sie sich wirklich wie ein mittelalterlicher Feldherr: Mauern bröckeln unter dem Beschuss Ihrer Katapulte Stück für Stück auseinander, Trümmer purzeln durch die Landschaft und treffen unter Umständen nahe stehende Truppen und Gebäude. Von Pfeilen getroffene Soldaten stürzen über die Brüstung und an der Burgmauer herab, während die Verteidiger sich mit heißem Pech oder brennenden Baumstämmen rächen, die sie auf die Angreifer hinunterwerfen. Vor der Schlacht bereitet der Burgenbau unheimliche Freude. Mauern lassen sich vollkommen frei ziehen und platzieren, Bauelemente schmiegen sich an die Umgebung an. An beliebigen Stellen setzen Sie ganz komfortabel Tore, Türme oder andere Spezialbauteile ein, das optische Anpassen übernimmt das Spiel. In Kombination mit verschiedenen Mauertypen ergeben sich so sehr individuelle Kreationen, die dennoch wie aus einem Guss wirken.

Damit zementiert **Stronghold** seinen Ruf als einzig wahre Burgenbausimulation, kann aber auch im Bereich Aufbaustrategie punkten. Wenn Entwickler Firefly jetzt noch in Sachen KI und Bug-Beseitigung sorgfältiger vorgeht als zuletzt, dann finden Mittelalterfans und Strategen hier einen treuen Begleiter für lange Herbstabende vor. ❑



WUSELFAKTOR | In einer florierenden Siedlung tummeln sich zahlreiche Zivilisten und Arbeiter mit teils witzigen Animationen.

„Wahre Schönheit kommt von innen!“

Christoph Schuster



Stronghold 3 orientiert sich stark am Seriendebüt. Böse Zungen mögen behaupten, das erkenne man vor allem an der veralteten Grafik. Mir fiel die grobe Optik allerdings gar nicht mehr so negativ auf, als ich erst mal selbst vor dem Bildschirm Platz genommen hatte. Der Aufbau der eigenen Burg und die Bedürfnisse des niederen Volkes beschäftigen angehende Lords und Ladys nämlich voll und ganz. Die aus anderen Aufbauspielen gewohnten Leerlaufphasen existieren dank der Events quasi nicht. Und wer sich doch mal kurz zurücklehnt und beobachtet, entdeckt zahlreiche kleine Details bei seinen Untertanen und Bauten. In Kombination mit der finsteren Optik entsteht so eine wunderbar realitätsnahe Mittelalteratmosphäre.

GENRE: Echtzeitstrategie
ENTWICKLER: Firefly Studios
PUBLISHER: THQ
TERMIN: Herbst 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

Risen 2: Dark Waters

Von: Sebastian Weber

Wir haben das neue Rollenspiel von Piranha Bytes angespielt und verraten, was das Piratenabenteuer taugt.

Im ersten Quartal 2012 soll das neue Rollenspiel von Piranha Bytes in den Handel kommen – die Entwickler haben also jede Menge Zeit, **Risen 2: Dark Waters** auf Hochglanz zu polieren. Dennoch lud uns Publisher Deep Silver Mitte August nach Planegg bei München ein, wo wir ein Stück des Piratenabenteuers anspielten.

Die Passage, die wir spielen dürfen, setzt nicht direkt am Anfang von **Risen 2** ein. Was wir verpassen: Der namenlose Held ist zunächst ein gebrochener Mann, ein Trinker und Taugenichts. Erst als er die Piratentochter und alte Bekannte Patty retten muss und von ihr von einer geheimen Technik der Piraten erfährt, welche diese gegen die Monster und Titanen in der Welt einsetzen, rafft er sich wieder auf. Er bekommt von der Inquisition, sozusagen der Polizei in der **Risen**-Welt, den Auftrag, die Freibeuter zu unterwandern und deren Geheimnis zu lüften.

Wir übernehmen die Kontrolle über den Hauptcharakter, kurz nachdem er mit Patty auf der Insel Takarigua am Hafen von Puerto Sacarico, einem Außenposten der Inquisition, angelangt ist. Auf dem Eiland soll es ein Piratennest geben. Das zu finden stellt das Hauptziel dar. Natürlich ist dies mit allerlei Arbeit verbunden.

Wie in Risen haben Sie zunächst keine Ahnung von der Beschaffenheit der Insel und müssen sich eine Karte besorgen. Diese wiederum gibt es nur beim Gouverneur der Siedlung. Bevor Sie das Ding aber kaufen können, brauchen Sie allerlei Jobs, um den Kaufpreis zu verdienen. Und vor allem benötigen Sie Kleidung. Denn anfangs trägt Ihr Schützling nichts als eine Hose und einen Säbel am Leib und bekommt daher auch keine Audienz beim Statthalter.

Als Arbeitgeber kommen schließlich allerlei NPCs ins Spiel. Der Koch des Außenpostens braucht jemanden, der ihm in der Küche hilft, und einen Boten, der Rum ausliefert. Als Küchenhilfe wäre Patty perfekt, sie weigert sich jedoch, den Job anzunehmen. Ge-

MITSTREITER | Im Verlauf des Abenteuers schließen sich Ihnen andere Charaktere an, mit denen Sie zusammen auf Tour gehen können. Diese unterscheiden sich bezüglich ihres Charakters und ihrer Fähigkeiten und mischen sich teilweise sogar in Dialoge ein.



LEBENDIG | Wie für Piranha Bytes üblich, geht jeder Charakter in **Risen 2** seinem Tageswerk nach.



ABWECHSLUNG | Die Entwickler entwerfen die Spielwelt je nach Ort und dortigen Bewohnern stimmig.

schickte Redner, die den entsprechenden Skill gelernt haben, können die Schöne überreden oder Sie versuchen, die Piratin anderweitig zu überzeugen. Aber der Koch ist nur eine der vielen möglichen Geldquellen. Ein Pirat, der im Gefängnisturm sitzt, will sein Hab und Gut wiederhaben und unterrichtet Sie dafür gern in den Diebeskünsten. Der Gouverneur möchte später entlaufene Sklaven beseitigt wissen und so weiter.

Die Entwickler setzen wieder auf das bewährte System, wie Sie Ihren Charakter ausbauen. Bei einem Stufenanstieg erhalten Sie Lernpunkte, die Sie mit genug Geld in der Tasche bei Lehrmeistern in neue Skills investieren. Überarbeitet hat Piranha Bytes dafür das Inventar und das Kampfsystem. Erstgenanntes ist nun in verschiedene Kategorien eingeteilt, etwa Kopf, Beine oder Hände. In diesen Untermenüs finden Sie das jeweils passende Equipment, das automatisch sortiert wird und dank Vergleichsfunktion auch ganz gezielt ausgesucht werden kann.

Das Kampfsystem bleibt im Grunde dem in **Risen** ähnlich, bietet aber ein paar interessante Neuerungen. Mit der linken Maustaste schlagen Sie wie gehabt zu. Immer wenn ein Schlag endet, sollten Sie versuchen, den nächsten zu starten, damit Ihr Charakter nicht stockt – was dank Motion-Capturing deutlich besser aussieht als im Vorgänger. Eine fiese neue Technik stellt etwa das Nachtreten dar, das Sie per Leertaste auslösen. Aber auch die sogenannten „Dirty Tricks" bringen Gegner aus der Fassung, da Sie Ihrem Widersacher so zum Beispiel Sand in die Augen pfeffern oder einen Papagei auf ihn loslassen. Diese Taktiken lösen Sie mit der E-Taste aus und können Sie jederzeit durchwechseln. Die ebenfalls neuen Schusswaffen erscheinen aktuell noch ein wenig übermächtig, machen aber Spaß. Ein großer Kreis in der Mitte des Bildschirms stellt beim Ballern das Fadenkreuz dar. Der färbt sich rot, sobald sich ein Feind in Reichweite befindet und Sie treffen können. Allerdings erkennt die KI hier die Gefahr und läuft oftmals hin und her, damit Sie es schwerer haben zu zielen.

Wir probieren sowohl Nahkampf als auch Schusswaffen direkt aus, sowohl gegen Inquisitionssoldaten als auch im Dschungel gegen Warzenschweine, Affen und einen Puma. Ergebnis: Beide Varianten haben ihre Vor- und Nachteile und machen Spaß. Wer Befürchtungen hatte, die Schusswaffen würden nicht in ein Piranha-Bytes-Rollenspiel passen, sei also beruhigt. Nach einem kurzen Fußmarsch durch das Unterholz gelangen wir schließlich zum gesuchten Piratennest, hätten bis hierhin aber sicherlich ohne Probleme zwei bis fünf Stunden mit all den Quests aus Puerto Sacarico verbringen können. Auch im Piratenunterschlupf warten wieder Arbeitgeber, die sich mal auf Schatzsuche befinden oder die Lieferung von Zucker und Wasser für die Rumbrennerei sichergestellt wissen möchten. Schließlich stoßen wir im Hafen auf Stahlbart, den berüchtigten Piraten, Vater von Patty und Besitzer der geheimen Anti-Monster-Technik, die der Held sucht. Und hier eröffnet **Risen 2** Ihnen schließlich eines der ersten großen Hauptquestziele, nämlich auf Stahlbarts Schiff anheuern. Und wir können es kaum erwarten, bis es Anfang 2012 endlich so weit ist. ❑



UMZINGELT | In solchen Situationen wird es knifflig, denn auch in **Risen 2** beißt Ihr Held schnell ins Gras.

„Tolle Fortsetzung und Spitzenrollenspiel – ich freu mich drauf."



Sebastian Weber

Risen 2 schafft es, dass man bereits nach wenigen Minuten nicht mehr aufhören will. Die Spielwelt ist lebendig und glaubhaft; die Charaktere, die dort herumlungern, motzen einen auch mal an. Kurzum: Piranha Bytes macht genau das, was man seit Jahren von den **Gothic**-Erfindern gewohnt ist, und es macht genauso viel Spaß wie immer. Die Neuerungen beim Kampfsystem oder in Sachen Fernkampf passen wunderbar zum Setting. Bleibt nur fraglich, wie die Spieler das Piraten-Thema auffassen. Ich für meinen Teil hab kaum einen Unterschied gemerkt zwischen Banditen und Banditen mit Hüten, den sogenannten Piraten. Und ich denke, so wird es den meisten Spielern gehen.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Deep Silver
ENTWICKLER: Piranha Bytes
TERMIN: 1. Quartal 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

ÖKO-INDUSTRIELLER | Wer fleißig forscht und auf die Umweltbilanz achtet, dämmt auch als Tycoon die Verschmutzung seiner Insel ein und erfreut sich an blühenden Landschaften.

Anno 2070

Von: Peter Bathge

Endlich angespielt: Ist Teil 5 der Anno-Reihe die Zukunft der Aufbau-Strategie?

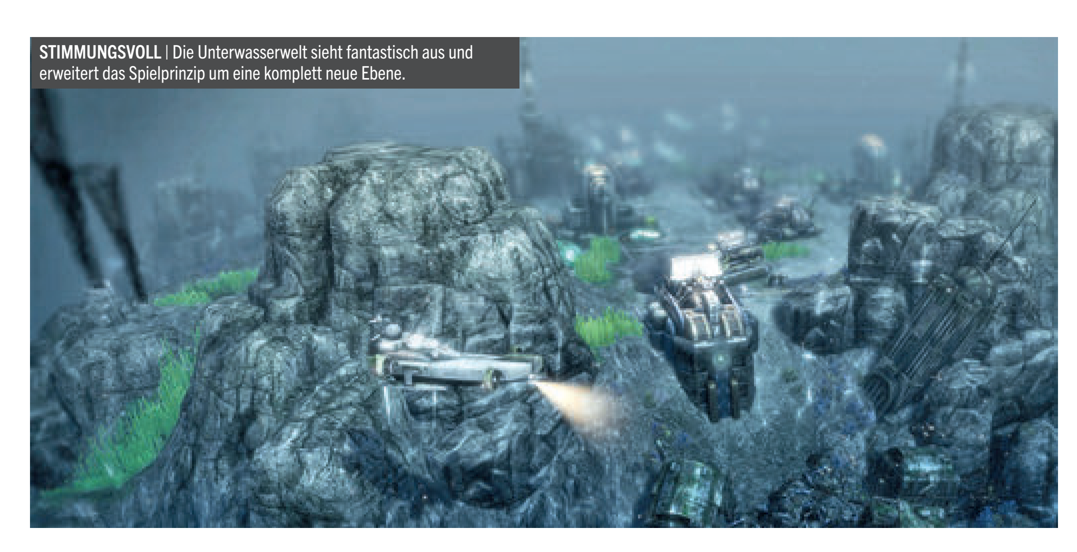
Wir waren zu Gast bei Related Designs in Mainz und spielten den Anfang der Kampagne. Diese besteht in **Anno 2070** aus Kapiteln, in denen unsere Insel samt Gebäuden von einer Mission zur anderen übernommen wird. Kapitel 1 versetzt uns in die Rolle eines Mitglieds der Tycoons, einer von zwei Fraktionen; wir helfen unserem Vorgesetzten Thor Strindberg bei der Fertigstellung eines Staudamms. Bereits nach einer Viertelstunde endet der Tutorial-Einsatz: Strindbergs Fahrlässigkeit führt dazu, dass der Staudamm bricht. Wassermassen ergießen sich über sein Eiland. Wir starten die nächste Mission, retten Überlebende von der halb im Meer versunkenen Insel und verstärken drei von Strindbergs Lagerhäusern mit Sandsäcken. Da tippt uns ein Entwickler auf die Schulter: „Hey, so weit solltest du gar nicht spielen!"

Notgedrungen beenden wir die Kampagne und wählen den Endlosmodus. Dort entscheiden wir uns für die Ecos. Sie bevorzugen umweltschonende Technologien, während die Tycoons ohne Rücksicht auf die Natur wirtschaften. Die Kolonisierung einer Insel fällt **Anno**-typisch aus: Rund um einen Marktplatz errichten wir Wohnhäuser, ziehen Bauernhöfe, Minen sowie Holzfällerlager hoch und sorgen mit Straßen dafür, dass die Waren aus den Betrieben abgeholt werden. Alternativ vertrauen wir auf den Hubschrauber des Kontors, der auch Produktionsgebäude erreicht, die fernab jedes Weges liegen. Beim Ausbau unserer Siedlung merken wir: Es fehlt an Saft! Nahezu alle Bauwerke benötigen Strom, den die Ecos mit Windkrafträdern, Blockheizkraftwerken, Solartürmen oder Recyling-Anlagen

DAS MILITÄR

Auf der Gamescom verriet Ubisoft erstmals handfeste Infos zum Kampfpart.

Demzufolge tragen Sie militärische Konflikte in **Anno 2070** ausschließlich in der Luft und zu Wasser aus: Auf Bodeneinheiten verzichten die Entwickler, weil die Soldaten in den Vorgängern gerne mal an Gebäuden hängen blieben. Die Verteidigung Ihrer Insel organisieren Sie mit Wachtürmen, Luftabwehrgeschützen und Drahtzäunen. Kampfflieger und U-Boote setzen Sie erst nach einem Bündnis mit den Techs ein.


STIMMUNGSVOLL | Die Unterwasserwelt sieht fantastisch aus und erweitert das Spielprinzip um eine komplett neue Ebene.

SELEKTIV | Ein Klick auf ein Wohnhaus dieser Eco-Siedlung verrät Details über Zufriedenheit und Bedürfnisse der Einwohner. Gut gelaunte Untertanen bezahlen mehr Steuern.

3 AKTIVITÄT
Die Konzerthalle befriedigt das Bedürfnis nach Unterhaltung von Anwohnern, deren Häuser sich im Einzugsbereich befinden – ganz wie in **Anno 1404**.

ZIVILISATIONSSTUFEN
Tycoons und Ecos sind in Arbeiter, Angestellte, Ingenieure und Manager unterteilt. Die Techs besitzen nur zwei Stufen, Forscher und Genies.

2 GEMEINSCHAFT
Wie in den Vorgängern müssen alle Wohnhäuser durch Straßen mit einem Marktplatz verbunden sein.

1 NAHRUNG & GETRÄNKE
Zu Beginn gelüstet es die Ecos nur nach Fisch und Tee, später produzieren Sie in solchen Farmen auch Getreide oder Milchprodukte.

erzeugen. Knifflig: Wenn sich die Einzugsbereiche zweier Strom liefernder Gebäude überschneiden, sinkt die Effektivität. Daher müssen wir die Windräder flächendeckend verteilen. Die produzierte Strommenge gilt aber stets für die gesamte Insel.

Mittlerweile sind unsere Siedler von Arbeitern zu Angestellen aufgestiegen und wir lernen wegen der gestiegenen Anzahl an Bauoptionen eine neue Komfortfunktion von **Anno 2070** zu schätzen: Das Baumenü sortiert die Gebäude nach Produktionsketten. So genügt ein Klick auf das Bohrmaschinensymbol und es klappt eine Liste mit den Betrieben auf, die wir für die Herstellung von Werkzeugen benötigen: eine Eisen- und zwei Kohleminen plus Erzschmelze und Werkzeugfabrik.

Schon bald müssen wir expandieren: Die Eco-Angestellten verlangt es nach Gemüse; die entsprechende Fruchtbarkeit existiert auf einer Nachbarinsel. Die Baumaterialien für die dortige Siedlung erhalten wir am einfachsten bei unserer vor der Küste liegenden Arche. Die schwimmende Festung besitzt Stauraum für in früheren Szenarien gesammelte Rohstoffe und Gegenstände und stellt bei Bedarf per Expresslieferung neue Waren bereit – das kostet aber mächtig Schotter. Billiger zu stehen kommt uns der Handel an den Archen der KI-Mitspieler. Dort erhalten wir Aufträge und bei deren Erfüllung Lizenzen. Im Austausch gegen diese Währung erwerben wir beim Schwarzmarkthändler Saatgut für neue Fruchtbarkeiten. Oder Gegenstände, welche die Produktivität unserer Betriebe erhöhen.

Zum Abschluss sehen wir eine zweite Karte, auf der die Ecos die dritte Zivilisationsstufe erreicht haben – und der Tech-Fraktion begegnet sind, die uns wie der Orient in **Anno 1404** Zugriff auf neue Waren und Bauwerke erlaubt (mehr in PC Games 08/2011). In den neben unsere Eco-Bauten gepflanzten Tech-Laboren erforschen wir Technologien; unter anderem erhalten wir Kontrolle über Flugzeuge und U-Boote. Unter Wasser errichten wir keine Wohnhäuser, sondern nur Produktionsbetriebe, die Diamanten, Mangan, Öl oder Algen fördern – Güter, auf welche die Siedler über dem Meeresspiegel scharf sind. ❑

RISIKOPROJEKT | Der Staudamm von Thor Strindberg spielt in den ersten Missionen eine zentrale Rolle.



Peter Bathge

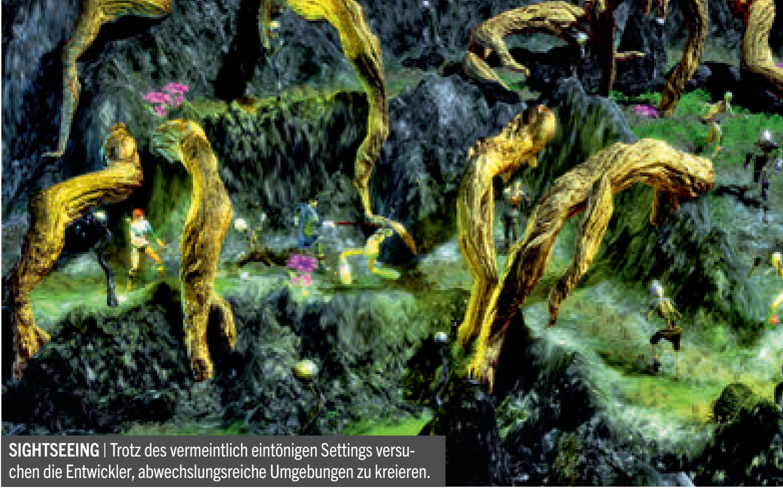


Am liebsten hätte ich einfach im Büro der Entwickler übernachtet und ohne Unterlass weitergespielt. Denn **Anno 2070** fühlt sich für mich als Serienkenner angenehm vertraut an, setzt aber auch eigene Akzente. Das Zukunftsszenario tauscht nicht einfach nur die Gebäudetexturen gegen futuristische Oberflächen aus, sondern bringt mit der durch neue Technologien beeinflussbaren Ökobilanz, dem Strom und den Forschungsoptionen wichtige Neuerungen mit sich. Von Techs und dem Rohstoffabbau unter Wasser gar nicht zu reden! Nebenbei sieht das alles auch noch erstklassig aus und lässt sich dank einer punktuell verbesserten Bedienung problemlos steuern. Ich will die Testversion! Jetzt!

GENRE: Aufbau-Strategie
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Related Designs
TERMIN: 4. Quartal 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**


ARACHNOPHILIE | Genretypisch dürfen natürlich auch giftige Riesenspinnen als Gegner nicht fehlen.


SIGHTSEEING | Trotz des vermeintlich eintönigen Settings versuchen die Entwickler, abwechslungsreiche Umgebungen zu kreieren.

Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts

Von: Christoph Schuster

Trockene Rundenstrategie und fröhlicher Humor – passt das zusammen?

Der Feind ist geschlagen, die Schlacht gewonnen – das schreit doch nach einem Fest! Dementsprechend feiern die Helden und NPCs aus **Grotesque**, als gäbe es kein Morgen mehr. Dummerweise erweist sich das im Nachhinein als geradezu prophetisch: Tatsächlich bricht noch vor dem Sonnenaufgang neues Unheil über das frisch gerettete Königreich Glory herein.

Ein mysteriöser Nebel umhüllt die Feierlichkeiten, und wer hineingerät, verschwindet unter schmerzerfüllten Schreien. Die Überlebenden flüchten sich in unteriridische Katakomben, wo sie sich in Sicherheit wähnen. Dafür lauern dort andere Gefahren: Spinnen, Blobs, Skelette – das Übliche eben. Solche Genre-Standards rackert **Grotesque 2** jedoch nicht aus reiner Faulheit ab. Nein, Entwickler Silent Dreams übt sich erneut in Satire und zieht fleißig Klischees durch den Kakao.

Ebenso treu bleiben sich die Entwickler in den rundenbasierten Kämpfen, nur ein paar Verbesserungen hielten hier Einzug. So verursachen Angriffe von hinten nun mehr Schaden, was schließlich dem Stellungsspiel etwas mehr Taktik verleiht. Außerdem verfügt jedes Teammitglied über einen erweiterten Talentbaum. Das macht die recht simplen Kämpfe selbst zwar nur bedingt interessanter, dafür steigt aber die Langzeitmotivation beim Aufleveln der eigenen Party.

Apropos Party: In **Grotesque 2** teilen sich mehrere Fraktionen den unterirdischen Lebensraum. Für diese erfüllen Sie Aufgaben, bauen aber gleichzeitig auch eine eigene Gilde auf. Da sich die einzelnen Parteien untereinander nicht ganz grün sind, beeinflusst die Wahl Ihrer Quests direkt Ihr Ansehen bei den einzelnen Gruppierungen. Abhängig davon wiederum erleben Sie eines von drei verschiedenen Enden.

Ein weitere Steigerung des Langzeitspaßes möchte **Grotesque 2** mit seinem Crafting-System erreichen. So kombinieren Sie beim Kochen verschiedene, teils haarsträubende Zutaten zu neuen Gerichten. Vegetarischer Schweinebraten gefällig?

Den größten Schritt aber vollzog die Engine. Natürlich tritt Silent Dreams so schnell nicht in Konkurrenz zu Crytek oder Epic, aber gegenüber dem grafisch gruseligen Debüt stellt **Dungeons & Donuts** eine deutliche Verbesserung dar. Im Zuge der Aufrüstung vollzog das Team zudem einen Stilwechsel: Statt der animeartigen Knubbelfiguren des Erstlings stürzen sich nun realitätsnah proportionierte Charaktere in die Gefechte.

Insgesamt lässt Silent Dreams die Grundformel seines Titels unverändert und konzentriert sich auf Detailverbesserungen. Ob diese Taktik aufgeht, erfahren wir im Herbst. ❑

ALLE FÜR EINEN | Im Spielverlauf rekrutieren Sie Mitstreiter für Ihre Party und etablieren eine eigene Gilde.

„Hier wurde viel verbessert – aber auch an den richtigen Stellen?“


Christoph Schuster

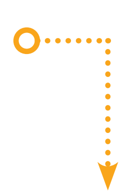
Grotesque hatte eine Menge Macken, eine maue Präsentation – und einen ganz eigenen Indie-Charme. Die simplen Kämpfe langweilten zwar bald, aber der Humor hielt mich bei der Stange. Nun kommt Teil 2 und die Entwickler möchten ihr Werk auf die nächste Stufe heben, legten beispielsweise bei der Grafik nach. Dafür wich die fröhliche Knuddeloptik des Erstlings einem ernsteren, westlichen Stil. Manch einer findet das sicher gut, mir persönlich gefiel der alte Look besser. Die öden Kämpfe hingegen – ein Kritikpunkt des Vorgängers – blieben beinahe unverändert. Stattdessen gibt es neue Features, von deren Notwendigkeit ich noch nicht überzeugt bin. In meinen Augen wurden hier ein paar Entwicklungsschwerpunkte falsch gesetzt.

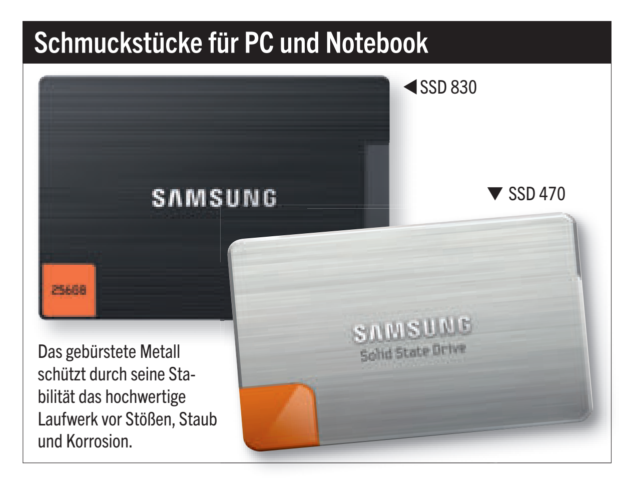
GENRE: Rundenstrategie
PUBLISHER: Headup Games
ENTWICKLER: Silent Dreams
TERMIN: 13. Oktober 2011

EINDRUCK **OKAY**

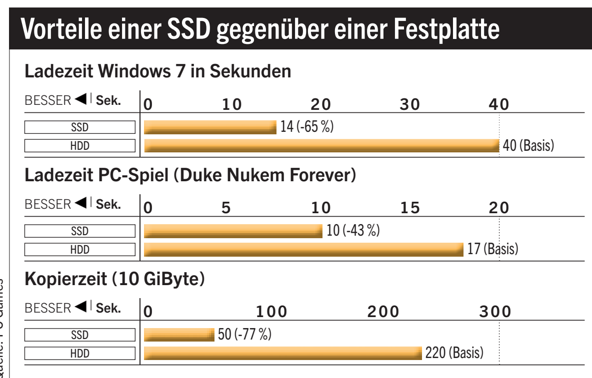
Smarter speichern statt rotieren!

Samsung SSDs





Das gebürstete Metall schützt durch seine Stabilität das hochwertige Laufwerk vor Stößen, Staub und Korrosion.



Für Anwender, die ihrem PC und Notebook alles abverlangen wollen, ohne einen komplett neues Gerät kaufen zu müssen, sind Solid State Drives (SSD) von Samsung die perfekte Lösung. Als Datenspeicher der neuesten Generation ermöglichen sie PC und Notebook eine gesteigerte Rechenperformance bei gleichzeitig geringerem Energieverbrauch im Vergleich zu einer herkömmlichen Festplatte.

Mit den SSDs der Serie 470 liefert Samsung das passende Equipment für anspruchsvolle Gamer. Deutlich verkürzte Ladezeiten bei grafikhungrigen Spielen und leistungsintensiven Programmen lassen den Nutzer wesentlich schneller in die Gaming-Welt eintauchen. Die Multitasking-Fähigkeit der SSDs und die von Samsung entwickelte Halbleitertechnologie – vom Controller bis zum RAM-Speicher – machen dies möglich. Vor dem PC auf eine Sanduhr zu starren, gehört damit der Vergangenheit an.

Dank mitgeliefertem Upgrade-Kit ist der SSD-Einbau extrem einfach. Die Software Norton Ghost ermöglicht außerdem ein problemloses Sichern, Wiederherstellen und Klonen von Daten. Beim Einbau der SSD kann so eine exakte Kopie der alten Festplatte auf die SSD gespielt werden, wodurch keine Neuinstallation des Betriebssystems notwendig ist.

Neben den aktuellen Geräten der Serie 470 erweitert Samsung sein SSD-Angebot um eine weitere Generation: die SSDs der Serie 830. Die ab Oktober kommenden Modelle arbeiten mit bis zu 500 MB/s Lesegeschwindigkeit und sind dank moderner SATA-Revision-3.0-Schnittstelle und einer Datenrate von bis zu 6 Gb/s noch schneller.



SAMSUNG
TURN ON TOMORROW

www.samsung.de

STÄDTEBAU DER ZUKUNFT | Das in der Mitte des Bildschirms angesiedelte Rathaus (befindet sich gerade im Ausbau) ist Ihr wichtigstes Gebäude. Je weiter es ausgebaut ist, desto mehr Produktionsstätten dürfen Sie im Stadt-Modus errichten.

Reborn Horizon

MINI-FAQ

Wo bekomme ich das Spiel?
Reborn Horizon befindet sich gerade noch in der geschlossenen Beta-Phase, die jedoch schon Ende September enden soll. Wer sich jetzt schon für den Titel registrieren will, kann dies hier tun: http://reborn-horizon.com

Welche Gebühren fallen an?
Das Spiel ist gratis, es entstehen keine monatlichen Kosten.

Welche Vorteile gibt es für zahlende Spieler?
Die Währung in **Reborn Horizon** sind Diamanten. Mit diesen können Sie Ressourcen, Produktionshilfen und Upgrades kaufen.

Welche Spiele sind vergleichbar?
Travian, Die Stämme

Von: Wolfgang Fischer

Hübsches Browserspiel mit motivierendem Gameplay und erwachsenem Setting.

Globale Erwärmung, Hungersnöte und ein verheerender Atomkrieg haben aus einer blühenden, hochtechnisierten Zivilisation ein Volk von Nomaden gemacht, dessen Stämme täglich gegeneinander ums Überleben kämpfen. Im Aufbau-Strategie-Spiel **Reborn Horizon** übernehmen Sie die Kontrolle über eine kleine Gruppe von Flüchtlingen, gründen eine Siedlung, sammeln Ressourcen und stellen sich den täglichen Gefahren der düsteren Zukunftswelt dieses Browser-Games. Und Gefahren gibt es genug: Schließlich siedeln in der näheren Nachbarschaft jede Menge anderer Spieler, die dasselbe Ziel verfolgen wie Sie – und sich nicht davor scheuen, Gewalt einzusetzen, um ihr eigenes Überleben zu sichern. **Kämpfe sind also vorprogrammiert.** Bevor es aber dazu kommt, sind Sie erst einmal damit beschäftigt, Ihre anfangs sehr ärmliche Kommune Schritt für Schritt auszubauen. Schrottplätze versorgen Sie mit der wichtigsten Ressource von allen: Schrott. Altmetalle kommen nicht nur beim Bau der meisten Gebäudetypen zum Einsatz, sie sind auch der Hauptbestandteil von allen Militäreinheiten. In Trümmerwerken werden Steine abgebaut und Kraftwerke sorgen für die nötige Energie: beide Rohstoffe ebenfalls unabdingbar für den Ausbau Ihrer Basis. Die Auswahl an nützlichen Gebäuden ist groß: Silos erlauben Ihnen die Lagerung von großen Rohstoffmengen. Wohnhäuser ermöglichen es Ihnen, mehr Leute in Ihre Siedlung aufzunehmen. Für jeden Gebäudetyp gibt es zehn Ausbaustufen, eine teurer als die andere. Sobald Sie eine Kaserne (zum Rekrutieren von Einheiten) und ein Kommandozentrum (zum Verschicken dieser Einheiten) errichtet haben, kommt der vierte und letzte Rohstoff ins Spiel: Nahrung! Diese benötigen Sie für die Versorgung Ihrer gesamten Bevölkerung und bei sämtlichen Truppenbewegungen.

Bei Kämpfen stehen sich die Truppen der beiden Kontrahenten dann auf einem virtuellen Schlachtfeld gegenüber. Der Ausgang des Gefechts wird von den jeweiligen Truppentypen und Einheitenstärken beeinflusst und von der KI berechnet. Wie bei vergleichbaren Browserspielen dürfen Sie sich auch in **Reborn Horizon** mit anderen Spielern zu mächtigen, Schutz bietenden Allianzen zusammenschließen. ❏



GUT BEVÖLKERT | Die Regionskarte zeigt benachbarte Städte und einnehmbare Ressourcen-Felder.

„Travian im Mad-Max-Stil: bekannt und doch erfrischend anders!"

Wolfgang Fischer



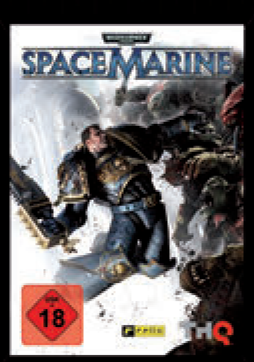
Rohstoffe sammeln, Städte aufbauen, andere Spieler vertrimmen: **Reborn Horizon** ist in dieser Hinsicht ein Browserspiel wie viele andere. Und dennoch sticht der Titel aus der oft gesichtslosen Masse heraus. Das liegt am erfrischend anderen Setting, der sehenswerten Grafik und den vielen guten Ideen, mit denen die Entwickler ihr Werk geschmückt haben. Schon in der geschlossenen Beta-Phase, die nur wenigen Spielern zugänglich ist, macht der Titel einen bemerkenswert fertigen und durchdachten Eindruck, wenngleich noch das eine oder andere Komfort-Feature fehlt. Gut gefallen hat uns das eingebaute Glücksrad: Hier können Sie jeden Tag Produktionshilfen, Bonus-Rohstoffe oder Upgrades gewinnen, die das Vorankommen deutlich erleichtern.

GENRE: Aufbau-Strategie
ENTWICKLER: Slipshift
PUBLISHER: Computec Media AG
TERMIN: Ende 2011

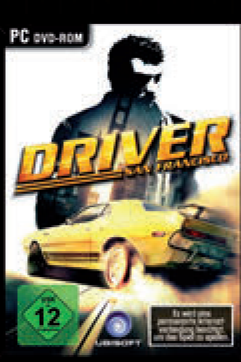
EINDRUCK **GUT**



PC DVD
DEUS EX
HUMAN REVOLUTION
LIMITED EDITION
18



SPACE MARINE
18



PC DVD-ROM
DRIVER
SAN FRANCISCO
12
UBISOFT



gamer unlimited.de
www.gamer-unlimited.de



powered by
SATURN

▼ ÜBERSICHT | Mitte: Spielzeit und Tag-/Nacht-Anzeige. Zu beiden Seiten davon: Spielerportraits und Zeit bis zum Wiedereinstieg verstorbener Helden.

OPTIK | Valve hat die **Dota**-Karte mit hübschen Effekten aufpoliert, bleibt aber dem Comic-Stil aus **Warcraft 3** treu.

STATUS | Die grüne Gesundheitsleiste ist in mehrere Blöcke zu je 200 Lebenspunkten unterteilt. Die blaue Mana-Anzeige ist nur bei verbündeten Spielern sichtbar.

CHARAKTER | Rechts neben dem Charakterportrait und der Erfahrungspunkte-Anzeige finden Sie die Attribute und Skills des Helden, die Sie mittels Tastenkürzeln fix aktivieren.

▲ EINKAUFSTOUR | Der rundliche Händler links betreibt einen sogenannten „Secret Shop“, in dem es mächtigere Gegenstände als in den gewöhnlichen Läden zu kaufen gibt.

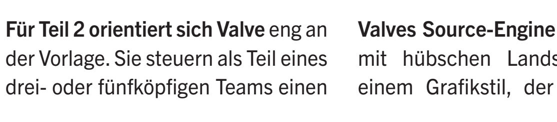
◀ SCHATZTRUHE | Im Inventar landen gekaufte Gegenstände; mit Rezepten vermengen Sie zwei Items zu einer starken Mixtur.

Defense of the Ancients 2

Von: Peter Bathge

In Köln zeigte Valve erstmals Spielszenen aus dem Nachfolger des Multiplayer-Knallers.

Eine Million Dollar. Mit dieser Summe prämierte Valve auf der Gamescom jenes Team, das aus einem fünftägigen **Dota 2**-Mehrspieler-Wettbewerb als Sieger hervorging. 16 Mannschaften traten an, alles Profi-Spieler des Vorgängers, der **Warcraft 3**-Mod **Defense of the Ancients**. Die Partien wurden live per Internet übertragen, in vier Sprachen kommentiert und von Millionen E-Sportlern verfolgt. Welch ein pompöses Spieledebüt!



Für Teil 2 orientiert sich Valve eng an der Vorlage. Sie steuern als Teil eines drei- oder fünfköpfigen Teams einen von mehr als 100 Helden über eine Karte, auf der zwei Basen einander gegenüberliegen. KI-gesteuerte Monster (Creeps) versuchen, den Posten des anderen Teams zu zerstören; mit Spezialfähigkeiten Ihres Charakters unterstützen Sie den Angriff und schalten Creeps sowie Helden aus. Dafür gibt es Gold, mit dem Sie Gegenstände wie Tränke und Runen kaufen, sowie Erfahrungspunkte, durch welche die Figur aufsteigt und stärkere Zauber erlernt.

Valves Source-Engine setzt Dota 2 mit hübschen Landschaften und einem Grafikstil, der an Blizzard-Spiele erinnert, gefällig in Szene. Ein über Steam integrierter Sprach-Chat löst die Kommunikation per externer Programme ab. Mittels der Mentorfunktion führen Veteranen Neulinge in die Feinheiten des Spiels ein; dafür erhalten die Tutoren Prestigeobjekte wie einen besonderen Rang. Ein Matchmaking-System sorgt dafür, dass Spieler mit ähnlicher Begabung zueinander finden. Verlässt ein Teilnehmer ein Match vor Spielende, erhält er einen entsprechend negativen Vermerk in seinem Profil und ein KI-Held rückt nach. Einen Solomodus gegen Bots suchen Sie in **Dota 2** aber vergebens. ❑



PLATZ DA! | An Engstellen wie den Flussfurhten treffen die Teams aufeinander.



„Bewährte Valve-Qualität + Dota-Komplexität = MP-Hit.“

Peter Bathge

Valve und **Dota** – unter Spielern genießen diese beiden Namen einen exzellenten Ruf. Kein Wunder also, dass die Erwartungshaltung bezüglich **Dota 2** riesengroß war. Die Gamescom-Präsentation des Spiels lieferte genau das, was Multiplayer-Fans erwarteten: ein grafisch generalüberholtes und mit Detailveränderungen aufgepepptes **Defense of the Ancients**. Wenn es Valve gelingt, Spieler dafür zu belohnen, Neulinge mit Ratschlägen zu versorgen, kommen hoffentlich auch Anfänger ohne Frustgefahr in den Genuss der taktischen Online-Gefechte. Wie viel Valve für **Dota 2** verlangt und ob eventuell ein Free2Play-Preismodell zum Einsatz kommt, ist übrigens noch nicht bekannt.

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Valve
PUBLISHER: Valve
TERMIN: 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

WARUM KEIN TEST?

Online-Titel zeigen erst unter Realbedingungen ihr wahres Gesicht. Halten die Server? Stimmt das Balancing? Wie fair sind die Preise? Diese Fragen konnten wir mit unserem Review-Zugang nicht zufriedenstellend beantworten, daher geben wir erst im Langzeittest in PC Games 10/2011 eine abschließende Wertung ab.

AUF PCGAMES.DE Den finalen Test finden Sie auf pcgames.de und in der nächsten Ausgabe.

BOLLWERK | Ohne entsprechende Belagerungsmaschinerie kostet Sie ein Angriff auf eine solche Festung zahlreiche Truppen.

Age of Empires Online

Von: Viktor Eippert

Die Grande Dame der Echtzeitstrategie kehrt im neuen Free2Play-Gewand zurück.

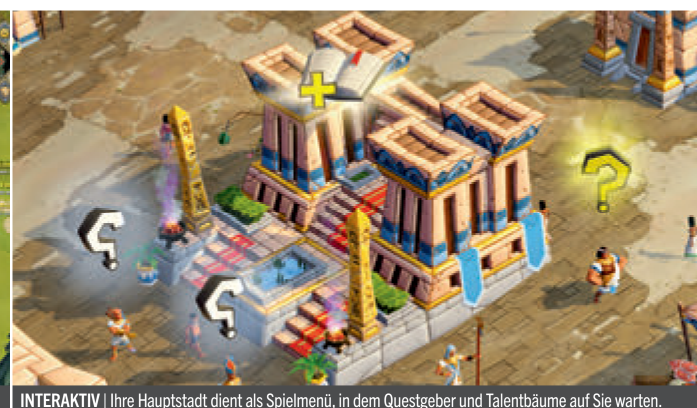
Wer **Age of Empires 3** damals in der Sammleredition erwarb, der stieß im darin enthaltenen Making-of-Buch auf Konzeptzeichnungen zu einem möglichen vierten und sogar fünften Teil der Reihe. Die Illustrationen legten nahe, dass **Age of Empires 4** im Zweiten Weltkrieg und der fünfte Teil in einer fernen Zukunft spielen würden. Nach dem nur mäßig erfolgreichen **Age of Empires 3** entschied sich Microsoft jedoch gegen die direkte Weiterführung der berühmten Echtzeitstrategieserie. Stattdessen gaben die Redmonder nach längerer Pause die Entwicklung von **Age of Empires Online** in Auftrag – ein Free2Play-Ableger des Klassikers. Pünktlich zur Fertigstellung von **AoE Online** stellt sich nun die Frage: War das wirklich so eine gute Idee?

Die gute Nachricht zuerst: Trotz Free2Play-Ausrichtung vergisst **AoE Online** seine Wurzeln nicht. Bereits nach wenigen Minuten stellt sich das von der **Age of Empires**-Reihe wohlbekannte Spielgefühl ein. Wir bilden Dorfbewohner aus und kommandieren sie zum Rohstoffabbau ab. Von den erwirtschafteten Ressourcen errichten wir mit wenigen Klicks neue Gebäude oder bilden Krieger, Bogenschützen und Kavallerie in den entsprechenden Kasernen aus. Diese Truppen brauchen wir zur Erfüllung des jeweiligen Missionsziels und um uns gegen KI-Armeen zu verteidigen.

Das alles funktioniert reibungslos und Kenner der Serie fühlen sich umgehend zu Hause. Für alle, die noch keine Erfahrung mit **Age of**



TEAMWORK | Viele Missionen lassen sich auch gemeinsam mit verbündeten Mitspielern angehen.



INTERAKTIV | Ihre Hauptstadt dient als Spielmenü, in dem Questgeber und Talentbäume auf Sie warten.

RELIGIÖSER EIFER STATT MILITÄRISCHER MACHT: DIE ÄGYPTISCHEN PRIESTER

Neben der bereits aus der Beta bekannten Zivilisation der Griechen sind nun auch die Ägypter spielbar. Wir zeigen Ihnen die (wenigen) Besonderheiten.

Bis auf das Äußere unterscheiden sich Griechen und Ägypter kaum voneinander. Beinahe zu jeder griechischen Einheit gibt es das passende Pendant beim Wüstenvolk. Eine Ausnahme gibt es jedoch: Tempel nehmen bei den Recken vom Nilufer einen höheren Stellenwert ein als beim Volk der Gyros-Krieger. Denn nur die Ägypter befehligen gleich drei verschiedene Sorten von Geistlichen: Priesterinnen des Ra, Priester des Set und Priester des Ptah. Jeder der Gottesdiener erfüllt einen anderen Zweck und ermöglicht so spezielle Taktiken.

GOTTESHÄUSER



In Tempeln bilden Sie nicht nur die wichtigen Priester aus, der Bau eines entsprechenden Gebetshauses lässt Ihre Zivilisation auch in der Epoche aufsteigen.

SEGNUNG

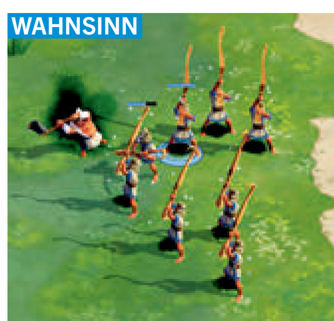


Priesterinnen des Ra verfügen über die einzigartige Fähigkeit, Gebäude per Gebet zu unterstützen. Wie in **Age of Mythology** erwirtschaften gesegnete Lagerhäuser und Dorfzentren mehr Rohstoffe, während Kasernen Truppen schneller ausbilden.

HEILUNG



WAHNSINN



Auf dem Schlachtfeld verfügen alle drei Priesterarten über heilende Fähigkeiten, während Set-Anhänger Feinde zusätzlich in den Wahnsinn treiben (wodurch diese sich gegenseitig angreifen) und Ptah-Priester Gegner bekehren!

Empires haben, stehen aufschlussreiche Tutorials zu Verfügung, die keine Fragen offen lassen.

Anders als in bisherigen Teilen der Reihe erhalten wir für jeden besiegten Feind und jedes erfüllte Missionsziel Erfahrungspunkte. Hier kommt der Rollenspielansatz von **AoE Online** zum Tragen: Jeder Spieler verfügt über eine eigene Hauptstadt, in die er zwischen den Aufträgen zurückkehrt und deren Stufe mit wachsender Erfahrung ansteigt. Je höher der Rang dieser Stadt, desto mehr Forschungspunkte können wir in neue Technologien investieren, um weiterführende Gebäude oder stärkere Einheiten für zukünftige Quests freizuschalten.

Zudem winken für jeden abgeschlossenen Auftrag auch Items, mit denen wir unsere Soldaten und Gebäude ausrüsten, um deren Kampfwerte zu erhöhen oder die Kosten zu senken. Mit einem simplen Crafting-System stellen wir auf Wunsch sogar eigene Gegenstände her. Die nötigen Materialien erwerben wir in den Städten anderer Spieler (gegen Goldstücke, die es ebenfalls für Missionen gibt), finden sie während eines Einsatzes in speziellen Schatztruhen oder stellen sie ebenfalls in entsprechenden Gebäuden in unserer Hauptstadt her. Das motiviert dazu, nach immer besserer Ausrüstung für unsere Mannen zu suchen und immer weiter in der Stufe aufzusteigen – ganz wie in einem Rollenspiel.

Doch nach einigen fröhlichen Stunden macht sich Ernüchterung breit: Es gibt nur eine sehr begrenzte Anzahl an Missionstypen und nach wenigen Spielstunden wirken die Aufträge beinahe allesamt wie Aufgüsse bereits gelöster Quests. Entweder sollen wir uns eine Zeit lang vor immer wiederkehrenden Angreifern schützen, etwas oder jemanden zerstören, bestimmte Gebäude errichten oder Gefangene befreien und diese dann an einen bestimmten Punkt eskortieren. Eintönigkeit macht sich schnell breit und dank der nüchternen Präsentation durch unvertonte Sprechblasen interessiert es den verwöhnten Strategen

Bitte lesen Sie weiter auf Seite 72

FLEISSIG | In typischer **AoE**-Tradition senden Sie Arbeiter aus, um vier verschiedene Rohstoffe zu sammeln.

„Auf neuem Territorium ungeschickt, auf altem faul!"

Christoph Schuster



Im Gegensatz zu Kollege Eipperts Kritik an den Premium-Zivilisationen fällt meine Ansicht realistischer aus. Es kostet nun mal eine Menge Geld, Spiele zu entwickeln – und das muss irgendwie wieder reinkommen. Allerdings stellt sich Microsoft beim Geldeintreiben tatsächlich recht tapsig an: Statt großer, teurer Komplettpakete funktionieren kleine Päckchen für einen schmalen Euro doch deutlich besser, weil die Hemmschwelle zur Investition niedriger liegt. Der Free2Play-Sektor ist eben noch Neuland für MS, hier muss die Firma erst Lehrgeld zahlen. Deutlich schwerer fällt es mir, spielerische Schwächen zu verzeihen. Meine anfängliche Euphorie zeigte mir: Das Spielprinzip als solches funktioniert nach all den Jahren noch perfekt, ein neues **AoE** hätte für mich das Zeug zu einem Highlight. Dazu bräuchte es aber ein kreatives Missionsdesign und ein funktionierendes Balancing – Dinge, die **AoE Online** fehlen.

oft gar nicht, warum man gerade die fünfzehnte Belagerung spielt.

Damit nicht genug, auch das Balancing der Aufträge liegt im Argen. Teilweise erfuhren wir so gut wie keine Gegenwehr auf unseren Feldzügen, während wir uns an anderer Stelle die Zähne an unerklärlich schweren Missionen ausbissen, um oftmals sogar weniger Erfahrung für diese Tortur zu erhalten als für eine Selbstläuferquest.

Der Koop-Modus schließlich wirft das ohnehin mangelhafte Balancing endgültig aus der Bahn: Viele der Aufträge in **AoE Online** kann man mit anderen Spielern gemeinsam lösen. Die Krux daran: Statt das Gegneraufkommen dynamisch an die Spieleranzahl anzupassen, bleiben die Randumstände einer Quest unangetastet. Folglich verliert jede noch so schwere Mission im Koop-Modus jeglichen Anspruch und verkommt zum Kinderspiel.

Ob sich diese Probleme im späteren Spielverlauf und den Ranglistenpartien noch weiter zuspitzen oder womöglich mit der Zeit in Wohlgefallen auflösen, erfahren Sie in unserem finalen Test in der nächsten Ausgabe. Denn eines muss man **AoE Online** trotz der Schelte lassen: An Umfang mangelt es Microsofts neuem Titel nicht, weshalb wir unser endgültiges Urteil erst nach einem ausführlichen Langzeittest fällen. Das gibt uns zudem genug Zeit, noch genauer zu überprüfen, wie stark sich die käuflichen Premium-Inhalte auf den Spielspaß auswirken beziehungsweise der Verzicht auf Letztere das Vorankommen erschwert. Alles Wichtige zu den Bezahlinhalten lesen Sie aber schon jetzt im Kasten rechts.

WIE FREI VON KOSTEN IST AGE OF EMPIRES ONLINE WIRKLICH?

Versteckte Kosten, Lockangebote, Bevorzugung zahlender Kunden – die Bezahlmodelle von Free2Play-Titeln sind oftmals sehr umstritten. Deshalb verraten wir Ihnen klipp und klar, ob sich der Kauf der Premium-Inhalte von Age of Empires Online lohnt und inwiefern nicht zahlende Spieler benachteiligt werden.

WIE VIEL SPIEL KRIEGE ICH OHNE GELD?

Selbst wenn Sie keinen müden Cent ausgeben, hat **AoE Online** einiges zu bieten. Sie können die kompletten Hauptkampagnen aller Völker durchspielen, was Sie Dutzende Stunden beschäftigt, und sogar den Mehrspielermodus nutzen. Trotzdem hat die Sache einen etwas faden Beigeschmack. Ständig finden Sie seltene oder epische Gegenstände, die Sie zwar nicht nutzen dürfen, die aber Ihren knappen Inventarplatz blockieren (kleines Bild). Wer mehr Inventarplatz möchte, muss – wer hätte es gedacht? – Geld investieren. Das ist, als würde einem ein Autoverkäufer ständig schicke Sportflitzer in die Garage stellen, wenn man aber nach dem Schlüssel fragt, schüttelt er den Kopf und hält fordernd die Hand auf. Noch eklatanter fällt das bei den Beratern auf. Während bei den Items immerhin nur die höheren Ränge gesperrt sind, darf man Berater (diese gewähren passive Boni und den Bau von Spezialeinheiten) gar nicht verwenden. Mit den Fraktionshändlern wiederholt sich das Spielchen erneut. Fraktionswährung während Quests erhalten? Na klar. Diese beim Händler auch ausgeben? Nix da!



LAGERRAUM | Ohne Premium-Zivilisation ist der Inventarplatz knapp.

KOSTEN UND NUTZEN DER BEZAHLINHALTE

Käufliche Inhalte erwerben Sie in Ihrem Games-for-Windows-Live-Account für Microsoft-Punkte und sie teilen sich in zwei Kategorien auf: Premium-Zivilisationen und Booster-Packs. Erst wenn Sie Ihre Zivilisation auf den Premium-Status erheben, erhalten Sie Zugriff auf diverse Spielinhalte, etwa die äußerst nützlichen Berater, die Fraktionshändler und epische Ausrüstungsgegenstände. Auch das Maximum an Lagerhäusern und somit Ihr Inventarplatz steigen durch ein Premium-Upgrade. Obendrein wird die Anzahl an Werkstätten, welche Sie zum Craften benötigen, verdoppelt. Zu guter Letzt dürfen nur Premium-Spieler den Ranked-PVP-Modus nutzen. Doch das Ganze hat einen stolzen Preis: Das Premium-Upgrade schlägt mit 20 Euro zu Buche und muss für jedes Volk einzeln (!) gelöhnt werden. Kostengünstiger sind die Booster-Packs, die neue Questreihen oder frische Zierobjekte für die Hauptstadt enthalten. Die Preise für diese Erweiterungen fallen schmaler aus, liegen etwa zwischen fünf und zehn Euro. Darüber hinaus gibt es auch (mitunter zeitbegrenzte) Rabattaktionen. Aktuell existiert beispielsweise ein Bundle, das zwei Premium-Völker und alle bisherigen Booster-Packs für 40 Euro enthält.



GUTER RAT IST TEUER | Wer Berater einstellen will, muss zahlen.



FAZIT: AoE Online macht auch ohne Bezahlinhalte Spaß und bietet riesigen Spielumfang für lau. Dennoch hat man beim Spielen ständig das Gefühl, auf vieles verzichten zu müssen – insbesondere da einem die Einschränkungen ständig unter die Nase gerieben werden. Der Kauf der Premium-Pakete erleichtert den Spielfortschritt deutlich, ist aber teuer. Wer hingegen Wert auf Ranglisten-Matches legt, kommt um den Erwerb gar nicht herum.

FAKTEN



GENRE:
Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:
Robot Entertainment
PUBLISHER:
Microsoft
TERMIN:
16. August 2011

- **Age of Empires Online** ist ein Free2Play-Ableger der altehrwürdigen Echtzeitstrategieserie **Age of Empires**, keine direkte Fortsetzung.
- Aktuell existieren Griechen- und Ägypter-Kampagnen, bald folgt ein Update mit Persern und Kelten.
- Kostenlos spielbar
- Derzeit keine Ladenfassung geplant

„Kein ernst zu nehmender Ersatz für ein Age of Empires 4!“

Viktor Eippert

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir tummelten uns mit beiden bisher veröffentlichten Völkern insgesamt etwa 30 Stunden auf den Vorveröffentlichungsservern. Für den direkten Vergleich spielten wir ein Volk mit Premium-Erweiterung, das andere ohne.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ➕ Das typische **Age of Empires**-Feeling kommt sofort auf.
- ➕ Großer Umfang, selbst ohne zu zahlen
- ➕ Motivierende Rollenspielaspekte (Hauptstadt, Crafting, Items)
- ➕ Reibungsloser Spielablauf; sehr kurze Ladezeiten
- ➕ Präzise, frei belegbare Steuerung
- ➖ Kaum Langzeitmotivation wegen immer gleicher Missionstypen
- ➖ Völker unterscheiden sich spielerisch kaum voneinander
- ➖ Deutliche Einschränkungen ohne Premium-Zivilisationen
- ➖ Unausgegorenes Missions-Balancing, insbesondere im Koop
- ➖ Der ständige Neuaufbau der Basis nervt mit der Zeit.

WERTUNGSTENDENZ 0



100

Bei **Age of Empires Online** hat man ein wenig das Gefühl, es sitzt zwischen zwei Stühlen: Es will ein „echtes“ **AoE** sein und zugleich leicht bekömmlichen Spaß für zwischendurch bieten. Entsprechend halbgar erscheint das Ergebnis. Zu spannungs- und abwechslungsarm ist die Kampagne, zu marginal unterscheiden sich die Völker voneinander, zu oft wiederholt sich der immer gleiche, zeitraubende Basisbau. Was die käuflichen Inhalte angeht, hätte ich mir mehr Fingerspitzengefühl von Microsoft gewünscht. Wenn mir Spielinhalte eindeutig vorenthalten werden, fühle ich mich nicht versucht, zum Geldbeutel zu greifen. Stattdessen habe ich als nicht zahlender Spieler das Gefühl, übergangen zu werden. Wieso hat man **AoE Online** eigentlich nicht einfach als Vollpreistitel mit komplettem Inhalt auf den Markt gebracht und reicht weitere Missionen per Bezahl-DLC nach?

WARUM KEIN TEST?

Leider lag uns bis zur Heftabgabe noch keine PC-Version von **Warhammer 40.000: Space Marine** vor. Stattdessen widmeten wir uns für mehrere Stunden einer Xbox-Vorschauversion und spielten auf einem THQ-Event den Mehrspieler-Modus auf der Xbox an (siehe Ausgabe 08/11).

AUF PCGAMES.DE Auf unserer Webseite werden Sie pünktlich zum Release einen Test finden.

AXT IM WALDE | Nahkämpfe werden mit Kombos, Finishern und gezielt eingesetzten Zeitlupen spektakulär präsentiert.

Warhammer 40.000: Space Marine



Von: Sascha Lohmüller

Der Strategie-Entwickler Relic wagt den Sprung ins Action-Genre – ob das gut geht?

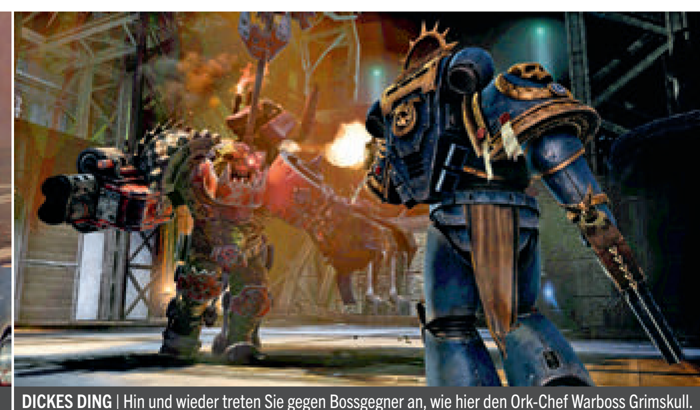
Wenn PC-Spieler die Worte **Warhammer** hören, denken sie in erster Linie wohl an die äußerst erfolgreiche **Dawn of War**-Serie oder das solide MMORPG **Warhammer Online**. Schließlich standen beide Titel im Fokus der Öffentlichkeit und wurden ausgiebig in den Medien behandelt. Dabei hat das **Warhammer**-Franchise auch eine sehr bewegte Action-Vergangenheit, als Beispiel sei hier der Ego-Shooter **Fire Warrior** genannt. Es war also nur eine Frage der Zeit, bis sich ein Entwicklerteam mit **Warhammer** wieder ins Action-Genre wagen würde. Dass es ausgerechnet die ausgewiesenen Strategie-Experten von Relic Entertainment sind, überraschte viele Experten bei der Ankündigung von **Space Marine** im Jahre 2009.

Nun, rund zwei Jahre später, liegt uns eine Vorschauversion der Xbox-Fassung vor. Wie schlägt sich also Relic Entertainment bei seinem ersten Ausflug ins Action-Metier? Um es vorweg zu nehmen: im Großen und Ganzen gut!

Spielerisch macht **Space Marine** allerdings nichts neu. Die Features, das Kampfgeschehen, die Steuerung – all das kennt man bereits von anderen Genrevertretern. Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie Ihren Charakter, den Ultra-Marine Captain Titus, durch die recht eng gesteckten Levels. Nah- wie Fernkampf gehen locker von der Hand und auch Kombos und Finisher wurden flüssig ins



ENDE | Angeschlagene Gegner erledigen Sie mit Spezialmanövern, die Ihre Gesundheit wiederherstellen.



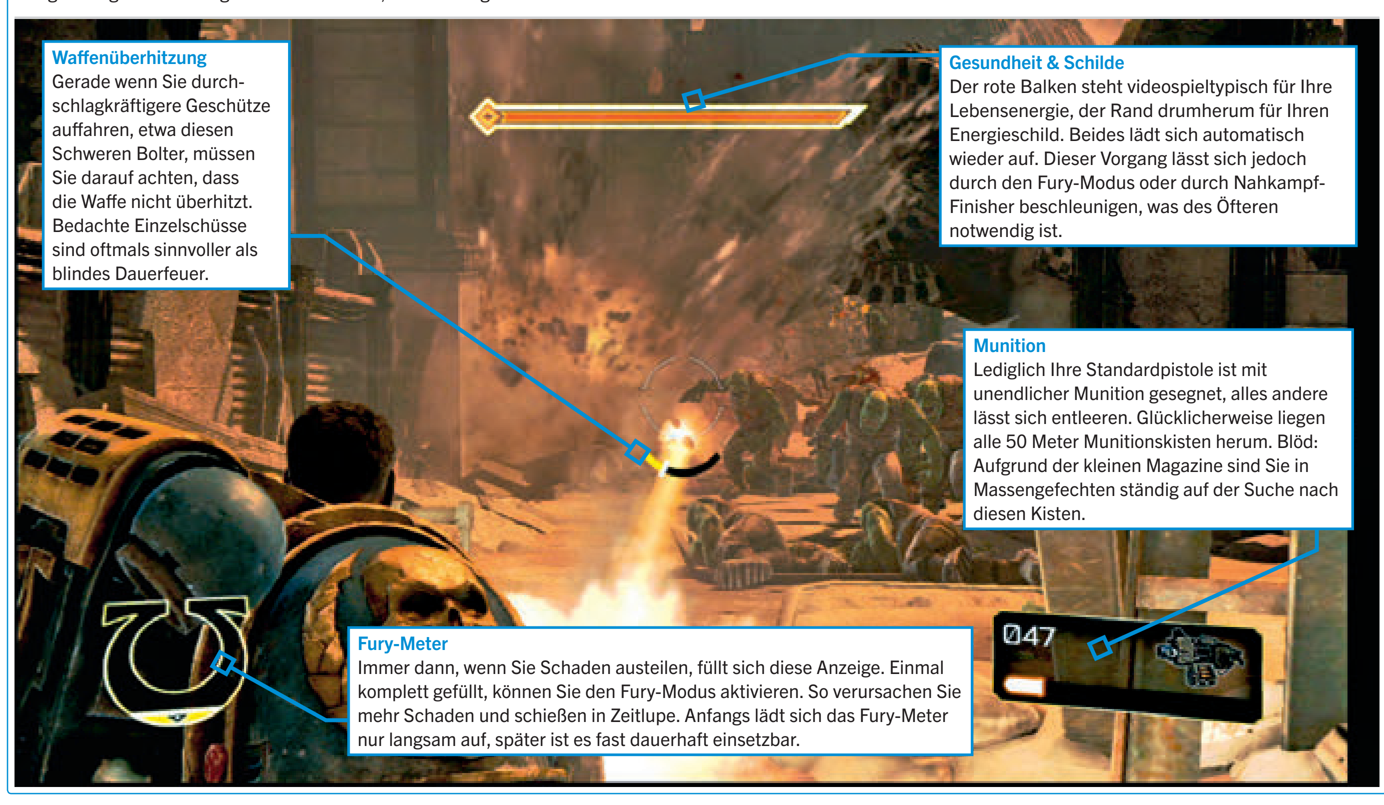
DICKES DING | Hin und wieder treten Sie gegen Bossgegner an, wie hier den Ork-Chef Warboss Grimskull.

DAS INTERFACE VON WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE

Ein (Action-)Spiel steht und fällt mit seinem Interface, denn die tollste Action macht nur dann Spaß, wenn man als Spieler stets den Überblick behält.

In dieser Hinsicht macht **Space Marine** alles richtig. Die grundlegenden Anzeigen wie Gesundheit, Schildenergie und Munition sind gut sichtbar und gehen auch im Schlachtgetümmel gegen 50 Orks nicht unter. Anhand eines exklusiven (weil selbst angefertigten) Screenshots erklären wir Ihnen die grundlegenden Bildschirnanzeigen und ihre Bedeutung für das Spielgeschehen.

Leider nicht im Bild, aber ebenfalls erklärungswürdig: Gegner, die Sie mit einem Finisher erledigen können, erkennen Sie am über den Köpfen eingeblendeten Aktionsbutton. Gleiches gilt für aktivierbare Schalter oder Gegenstände, die Sie einsammeln können, etwa Munition oder versteckte Audiobänder.



Spielgeschehen eingebunden. Eine Besonderheit ist das Fehlen eines Deckungssystems. Die Begründung der Entwickler: Ein Space Marine versteckt sich nicht! Um von den zahlreich auftretenden Feinden nicht ins virtuelle Jenseits befördert zu werden, bleiben Ihnen also nur Ihr selbstregenerierender Energieschild sowie eine flinke Ausweichrolle. Glücklicherweise laden sowohl Ihre Nahkampf-Finisher als auch der durch Schaden aufgefüllte und im Anschluss aktivierbare Fury-Modus die Gesundheit wieder auf.

Das Spiel überlässt es Ihnen, ob Sie sich auf den Nah- oder Fernkampf konzentrieren. Nur an wenigen Punkten der Kampagne zwingt man Sie in eine der beiden Rollen.

Die technische Umsetzung lässt **Space Marine** etwas altbacken wirken. Die Umgebungen sind oft detailarm, viele Texturen matschig. Lediglich die Charaktere und ihre Animationen wissen zu überzeugen.

Die größte Stärke des Spiels ist die wirklich toll umgesetzte **Warhammer**-Atmosphäre. Immer wieder wird die Action heruntergefahren, um der Story Raum zur Entfaltung zu geben. Dann lauschen Sie Funksprüchen oder Soldaten salutieren vor den Ultra-Marines. Die originalgetreuen Waffen tun ihr Übriges.

FAKTEN



GENRE:
Action
ENTWICKLER:
Relic Entertainment
PUBLISHER:
THQ
TERMIN:
6. September 2011

- Klassischer Third-Person-Shooter mit Nahkampf-Elementen
- Aufrüstbare Waffen
- Erstes Actionspiel der Strategie-Experten Relic Entertainment
- Mehrspielermodus mit zwei Spielvarianten und drei sehr verschiedenen Charakterklassen
- Starke **Warhammer**-Lizenz

„Etwas altbackener, aber sehr atmosphärischer Actiontitel"

Sascha Lohmüller



WAS HABEN WIR GESPIELT? Den Mehrspielermodus testeten wir ausgiebig auf einem THQ-Event, der Einzelspieler-kampagne widmeten wir anhand einer Xbox-Vorschauversion mehrere Stunden.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ＋ Toll inszenierte **Warhammer**-Atmosphäre
- ＋ Unterschiedliche Herangehensweisen, Nah- und Fernkampf praktikabel
- ＋ Funktionierendes, bewährtes Third-Person-Spielprinzip
- ＋ Zumindest mit Gamepad: gut umgesetzte Steuerung
- ＋ Mehrspielermodus verspricht abwechslungsreiche Gefechte ...
- − ... bei gerade mal zwei Modi könnte jedoch die Langzeitmotivation fehlen.
- − Technisch sehr altbacken, ohne großartige Innovationen
- − Auf Dauer spielerisch eventuell etwas eintönig

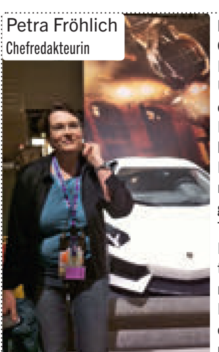
WERTUNGSTENDENZ 0 **78-83** 100

Beim Spielen der Vorschau-Version war ich hin- und hergerissen. Auf der einen Seite hat man alles schon einmal gesehen, und das teilweise auch besser, auf der anderen Seite bedeutet das nicht zwangsläufig, dass es keinen Spaß macht. Was für mich umso wichtiger ist: Im Vergleich zu den ganzen anderen Third-Person-Shootern am Markt bietet **Space Marine** eine wirklich tolle Atmosphäre, gerade für **Warhammer**-Kenner. Die Waffen sind dem Tabletop-Original nachempfunden, Soldaten salutieren vor dem Hauptcharakter oder flüstern ehrfürchtig, wenn man an ihnen vorbeischreitet, ständig unterbrechen Funksprüche der Flotte oder der Widerstandskämpfer die Action und in versteckten Ecken findet man Audio-Bänder, die die Story erläutern. Wenn **Space Marine** diese dichte Atmosphäre über die gesamte Spieldauer beibehält, ist mir das allemal wichtiger als großartige Innovationen.



09/11

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Begutachtete auf der Gamescom:
Ihren künftigen fahrbaren Untersatz. Leider nur bedingt für den samstäglichen IKEA-Einkauf geeignet.
Blamierte sich:
Beim **Rage**-Spielen – ausgerechnet unter den Argusaugen von id-Software-Mann Tim Willits. War zwar eine PC-Version, allerdings funktionierte nur das Gamepad, nicht aber Tastatur und Maus. Willits schaute sich das Elend 20 Sekunden an und spielte dann selbst.



Thorsten Küchler
Redaktionsleiter

Hat sich:
Einen sündhaft teuren Anzug geleistet. Eigentlich für eine Hochzeit – aber auf der Gamescom kann man ja gerne auch mal etwas schicker rumlaufen.
Wird deshalb trotzdem:
Weiterhin auf die guten alten T-Shirts zurückgreifen.
Bedankt sich noch:
Beim Meister Weber – es war mir eine Ehre, dich im Team gehabt zu haben. Viel Glück auf all deinen Wegen – und Grüße an den furchtbaren Schlütter!



Stefan Weiß
Leitender Redakteur

Wurde tugendhaft:
Seitdem alle **Ultima**-Teile zwecks Meisterwerke-Artikel wieder auf der Platte weilen, heißt es, dem Avatar zu folgen und Gutes zu tun!
Wünscht seinen Kollegen:
„Alles Gute und ich denk an euch, wenn ich ein kleines Weizengetränk zu mir nehme."
Plant nach seinem Urlaub:
Am PC mit **Deus Ex: Human Revolution** loszulegen, sich **Might & Magic: Heroes 6** anzuschauen und neue Grillrezepte auszuprobieren.



Robert Horn
Redakteur

Ist tief gefallen:
Etwa vier Kilometer. Aus einem Flugzeug. Habe gebrüllt wie am Spieß. Hatte irrsinnig viel Spaß dabei. Jetzt kann ich alles.
Stürzt sich gleich wieder:
Ins Messechaos zur Gamescom in Köln. Für mich als alter Hase kein Problem, ich fürchte eher um die jungen Kollegen ...
Schwenkt den Hut:
und guckt traurig auf den leeren Arbeitsplatz neben ihm. Sebastian, alles erdenklich Gute für die Zukunft!



Felix Schütz
Redakteur

Verpasste:
Seinen Rückflug von Blizzard und verbrachte darum eine lange, kalte Nacht am Münchner Hauptbahnhof.
Spielt(e) diesen Monat:
Diablo 3-Beta (PC) vor Ort bei Blizzard, **Limbo** (PC), **From Dust** (PC), **Empires & Allies** (PC), **Age of Empires Online** (PC), **Angry Birds** (Android) und **Cut the Rope** (Android)
Wünscht:
Dem fleißigen Herrn Weber alles Gute für seine Zukunft – sein ansteckendes Lachen wird mir fehlen. :-/



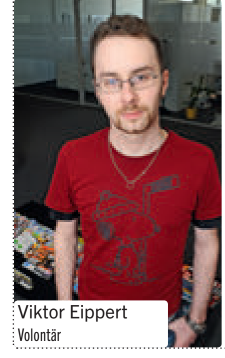
Sebastian Weber
Redakteur

Ist beschäftigt mit:
Kisten packen, Wohnungen renovieren – da bleibt keine Zeit zum Spielen, leider.
Verabschiedet sich:
Nach ziemlich genau fünf Jahren PC Games nehme ich meinen Hut und wechsle auf Publisher-Seite. Ihnen, liebe Leser, vielen Dank für die Treue und das Feedback in dieser Zeit. Und danke vor allem an die Kollegen. Ich habe viel gelernt, Freunde gefunden und Spaß gehabt. Man sieht sich sicherlich irgendwo wieder.



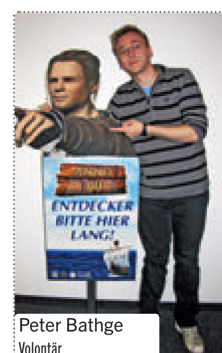
Marc Brehme
Redakteur

Besuchte:
Todesmutig in den Ferien die Freizeitparks Geiselwind und Schloss Thurn sowie eine Nachmittagsvorstellung mit **Cars 2** im Kino – und hat alles überlebt! ;)
Spielt(e):
Harveys Neue Augen (PC), **Haunted** (PC), **Dragon Age: Origins** (PC) und **Deus Ex: Human Revolution** (PC)
Hofft:
Noch auf eine Steuererstattung, damit er sich endlich auch ein megacooles Smartphone kaufen kann.



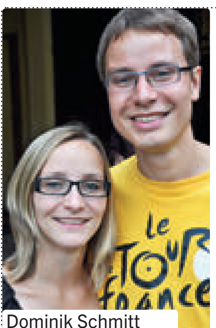
Viktor Eippert
Volontär

Fand endlich etwas Zeit:
Um verpasste Rollenspiele nachzuholen. **Dragon Age 2** ist durch, **Fable 3** in Arbeit und **The Witcher 2** schon in greifbarer Nähe auf dem Schreibtisch.
Würde gerne abschaffen:
Das angebliche Sommerwetter dieses Jahr. Schwül, nass, kalt, doch wieder heiß. Ja, was denn nun?
Hat alles versucht:
Konnte Kollege Weber, a.k.a. „die Maschine", trotzdem nicht vom Weggang abbringen. Bitterschade!



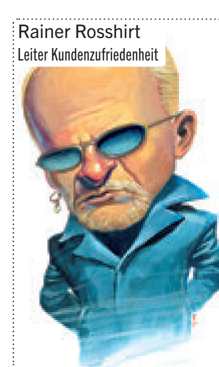
Peter Bathge
Volontär

Ist endlich durch:
Mit der **Resident Evil**-Serie. Die ersten Teile auf dem Gamecube gespielt und anschließend Nummer fünf am PC verfrühstückt.
Hat für sich entdeckt:
Die Sopranos. Wie so viele HBO-Serien ein fantastischer Fernsehgenuss.
Will nie wieder spielen:
Tropico 4. Nach über 30 Stunden zehrt der (tolle) Soundtrack an den Nerven.
Wird vermissen:
Die Podcast-Wortspiele von Kollege Weber. Mach's gut!



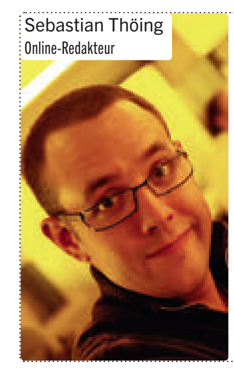
Dominik Schmitt
Video-Redakteur

Überlebte:
Seinen 30. Geburtstag! Herzlichsten Dank an alle, die dabei geholfen haben!
Betrauert:
Webers Abschied. Werde meinen hochgeschätzten Sitznachbarn vermissen ...
Läuft fleißig:
Hat beim Nürnberger Firmenlauf die Computec'schen Farben vertreten und im August die 1.000-Kilometer-Marke geknackt. Nächste Herausforderung: Halbmarathon am 3. Oktober!



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Baut:
Noch immer an seinem Multimedia-PC in einem antiken Radio.
Rätselt:
Wie das „magische Auge" im Radio sinnvoll mit einer PC-Funktion gekoppelt werden kann.
Stiftet:
Eine seiner Masken für denjenigen, der maßgeblich zur Lösung des Rätsels beitragen kann.
Spuckt:
Gift und Galle beim Bezahlen an der Tankstelle.

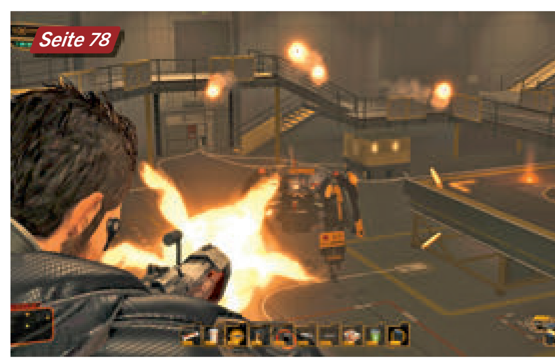


Sebastian Thöing
Online-Redakteur

Spielt aktuell:
Mortal Kombat vs. DC Universe auf Xbox 360, **Bad Company 2** zur Einstimmung auf **Battlefield 3**.
Wartet auf:
Den Start der **Diablo 3**-Beta, den Start der **Battlefield 3**-Beta und den Sommeranfang ...
Freut sich auf:
Den Urlaub, die Hochzeit und Weihnachten bei 30 Grad im Schatten. Irgendwann muss es ja schließlich warm werden, wenn schon nicht im Juli und August.

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



REBOOT | Sieben Jahre nach **Deus Ex: Invisible War** wollen die Entwickler von Eidos Montreal dem Cyberpunk-Rollenspiel wieder zu neuem Ruhm verhelfen. Doch können die Kanadier die hohen Erwartungen der Fans erfüllen oder missglückt der Neustart der Serie? Unser Tester Viktor Eippert hat sich für Sie die Nächte um die Ohren geschlagen.

ADVENTURE
HARVEYS NEUE AUGEN



TOTAL IRRE | Egal, ob man Daedalics neues Adventeure als Nachfolger von **Edna bricht aus** oder als Spin-off sieht, ein tolles Spiel mit verrückter Story und schwarzem Humor ist es allemal geworden. Rätseln Sie sich mit Klosterschülerin Lilli durch schicke Schauplätze, um ihrer Freundin Edna bei der erneuten Flucht vor dem verrückten Dr. Marcel zu helfen.

INHALT

Action
Bastion 85
Pirates of Black Cove 94

Adventure
Harveys Neue Augen 86
Haunted 84

Geschicklichkeit
Limbo 92

Rollenspiel
Deus Ex: Human Revolution 78

Strategie
From Dust 90
Tropico 4 88

Service
Einkaufsführer 98

STRATEGIE
TROPICO 4



SEI GEMEIN | Aufbaustrategie mit schwarzem Humor aufgepeppt – so lässt sich **Tropico 4** am besten beschreiben. Als Diktator eines Inselstaates kümmern Sie sich um Ihr Volk, aber vor allem um das eigene Bankkonto. Klingt spaßig, doch hat der vierte Teil das Zeug dazu, über 20 Missionen hinweg zu unterhalten?

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

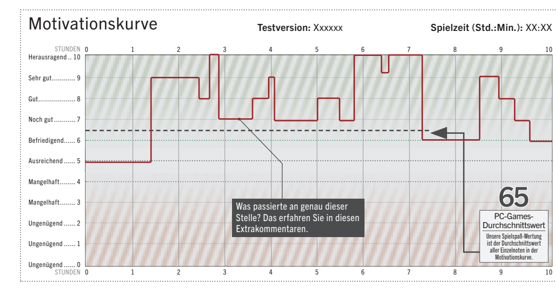
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die neuen PC-Games-Awards



PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 98.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



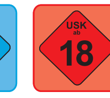
Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe



▲ **INVESTIGATION** | Als klar wird, dass Adams Chef David Sarif etwas zu verheimlichen scheint, bohren wir in einem langen Dialog nach.

MASCHINENMANN | Beinahe Adams gesamter Körper ist mit Cyberimplantaten gespickt, die ihm im Kampf deutliche Vorteile verschaffen.

Von: Viktor Eippert

Düster, spannend, faszinierend – aber auch ein würdiger Nachfolger? Wir geben die Antwort!

Deus Ex: Human Revolution



Irgendwann im Leben wünscht sich jeder eine zweite Chance. Sei es, um eine verpatzte Prüfung zu wiederholen, unbedacht gesprochene Worte zu revidieren oder wichtige Entscheidungen anders zu treffen. Adam Jensen, Ihr Alter Ego in **Deus Ex: Human Revolution**, erhält solch eine zweite Chance, als er bei einem Angriff auf den Biotech-Konzern Sarif Industries schwer verwundet wird und bereits mit seinem Leben abgeschlossen hat. Allein die Implantierung von sogenannten Augmentierungen verhindert Adams Tod und verleiht dem ehemaligen SWAT-Commander obendrein übermenschliche Fähigkeiten. Mit denen will er sein Versagen während des Anschlags wettmachen und die Angreifer büßen lassen. Aber zu welchem Preis? Denn obwohl Jensen nach außen den harten Hund gibt, gab er mit jedem Körperteil, das er auf dem OP-Tisch verlor, auch ein Stück seiner Seele ab.

Doch für Zweifel an seiner Menschlichkeit bleibt Adam keine Zeit. Er hat sich geschworen, die mysteriösen Söldner, denen er seine Existenz als halbe Maschine zu verdanken hat, aufzuspüren und zur Rechenschaft zu ziehen! Dabei gerät er immer tiefer ins Netz einer weltweiten Verschwörung und reist quer durch die Welt. **Human Revolution** gelingt es fabelhaft, Zweifel in Ihnen zu säen und Ihnen ständig das Gefühl zu geben, dass Sie niemandem wirklich trauen können. Jede entscheidende Figur im Handlungsgeflecht von **Deus Ex 3** scheint insgeheim ganz eigene Interessen zu verfolgen und sogar Adams engste Vertraute verbergen augenscheinlich etwas vor dem gebrochenen Helden.

Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen dieser Generation kaut Ihnen **Deus Ex 3** nicht jedes Storydetail mit toll aufgelösten Zwischensequenzen vor. Zahlreiche Hinweise stoßen Sie stattdessen behutsam in die richtige Richtung und wecken stückweise Ihr Misstrauen. Kann es wirklich wahr sein, dass die Verschwörung dermaßen große Kreise zieht? Ist Adams Chef David Sarif auch in die Sache verstrickt? Gibt es überhaupt jemanden, der keinen Dreck am Stecken hat? Es motiviert ungemein, die mit Storydetails und versteckten Items gespickte Spielwelt zu erkunden. So fischen wir auf einem gehackten PC zwischen Werbemails und alltäglichen Chats einen verschwörerischen E-Mail-Dialog

DIE SAMMLEREDITIONEN IM ÜBERBLICK

Neben der gewöhnlichen Version erhalten Sie Human Revolution auch in zwei Sondervarianten. Und das ist drin:

Sie wollen die volle Packung **Deus Ex**? Dann kommt für Sie nur die Collector's Edition infrage, die Sie exklusiv bei Amazon für stolze 90 Euro bekommen. Darin enthalten ist eine 24 cm große Actionfigur von Adam Jensen, eine Making-of-DVD, der Spielsoundtrack, ein 40-seitiges Artbook (alles bisher Genannte abgebildet), ein Comic aus der offiziellen Reihe von DC Comics, der E3-Trailer, ein animiertes Storyboard und exklusive Spielinhalte, die Sie sonst nicht im Spiel finden (eine zusätzliche Mission aus der Sicht eines anderen Charakters, zusätzliches Startgeld, drei besondere Waffen, fernzündbare Sprengsätze und ein automatisches Entriegelungssystem). Wer nicht so viel Geld hinblättern will, kann sich auch mit der Limited Edition begnügen für 55 Euro, die mit Ausnahme der Actionfigur den gleichen Inhalt bietet.



◀ **SCHACHTELN MACHEN SPIELE** | Die Collector's Edition ist in eine schicke, extra dafür angefertige Box verpackt.

ADAMS CYBERIMPLANTATE

Sie wollen als Superhacker, Kampfcyborg oder unsichtbarer Geheimagent spielen? Kein Problem, Adams Körperimplantate machen das und noch mehr möglich!

Smart-Vision
Der Traum eines jeden Geheimagenten wird für Adam wahr: Mit der Smart-Vision kann der Held durch Wände sehen und sich so optimal auf bevorstehende Gefahren vorbereiten.

Ausfahrbare Cyberklingen
Der letzte Schrei unter Nahkampfspezialisten. Hiermit erledigen Sie Gegner in Sekundenbruchteilen. Mit dem entsprechenden Upgrade sogar zwei auf einen Streich!

Taifun-Sprengsystem
Ist Jesen umzingelt, hilft ihm diese mächtige Fähigkeit weiter, mit der er um sich herum Minisprengladungen verschießt. Die Attacke ist absolut vernichtend für alles und jeden in Reichweite!

raus, der sich als weiteres Teil in das große Puzzle namens Wahrheit fügt. Selbst im ersten Raum des Spiels verbirgt sich bereits ein Hinweis auf ein dunkles Geheimnis, das erst spät im Spiel gelüftet wird. Genau so wird die Neugierde des Spielers geweckt!

Nicht nur die Story fesselt, auch die Spielwelt wirkt stimmig und vermag mit einem unverbrauchten Setting zu faszinieren. Auf den Straßen und in den Seitengassen treffen Sie auf Stadtbewohner, deren Gespräche Sie belauschen können. Schade ist allerdings, dass sich die Bewohner bis auf Ausnahmen nie vom Fleck bewegen und die Spielwelt somit ein wenig statisch wirkt, was an deren Glaubwürdigkeit nagt. Dafür faszinieren die Unterhaltungen der NPCs, deren vorherrschendes Thema die auf dem Vormarsch befindlichen Cyberimplantate und deren Auswirkung auf die Gesellschaft sind. Für diejenigen, die sich Augmente leisten können, bedeuten die Körperverbesserungen einen wichtigen Schritt in der Entwicklung der Menschheit. Extremisten, Skeptiker und ein Großteil der ärmeren Bevölkerung halten die mechanischen Verbesserungen für einen sträflichen Eingriff in die menschliche Natur und fordern die Reinheit des Körpers. Selbst die im Jahre 2027 omnipräsenten Nachrichten werden von den immer weiter wachsenden Spannungen zwischen diesen im Clinch befindlichen Gruppierungen dominiert. Das schafft eine bedrohliche Stimmung, die einem das Gefühl vermittelt, auf einem gigantischen Pulverfass zu sitzen, das jederzeit hochzugehen droht. Immer wieder konfrontiert Sie **Deus Ex 3** mit den Folgen dieser angespannten Lage und verlangt von Ihnen hin und wieder auch eine moralische Entscheidung ab. An derartigen Stellen können Sie zwar nicht den Verlauf der Handlung als Ganzes ändern, gemäß Ihrer Überzeugung aber Weichen stellen und so Einzelschicksale beeinflussen.

Auch die Nebenaufträge fügen sich nahtlos in diese düstere Welt ein. Jede Nebenquest bietet einen kleinen Zusatzhandlungsstrang, der tiefer gehende Einblicke in die dystopische Gesellschaft gewährt und die Schattenseiten der Augmentierungstechnologie beleuchtet. Öde Botengänge suchen Sie in **Human Revolution** zum Glück vergebens.

Die Dialoge sind gut geschrieben und die deutschen Sprecher waren während der Aufnahme motiviert bei der Sache. Die gute Arbeit der Sprecher wird allerdings etwas von den asynchronen Bewegungen der Lippen untergraben. Wer dieses Problem vermeiden möchte, kann die Systemsprache von Steam auf Englisch umstellen und so in den Genuss der ausgezeichneten Originalvertonung kommen. Square Enix setzt in Sachen Kopierschutz nämlich auf die Valve-Plattform. Und um die Sprachausgabe eines mit Steam verbundenen Titels zu ändern, bedarf es in den meisten Fällen eines Besuchs im Steam-Optionsmenü.

Das größte Manko von Human Revolution ist dessen Technik. Matschige Texturen, detailarme Nebencharaktere, unsaubere Animationen: Rein grafisch könnte man meinen, Eidos' Sci-Fi-Rollenspiel wäre schon von vor fünf Jahren erschienen. Doch das Äußere ist bekanntermaßen nicht alles. Sieht man mal von der Qualität der Grafik ab, trumpft der Verschwörungsthriller mit einem stilsicheren Design auf, das das Setting perfekt einfängt. Die Kleidung der Charaktere ist verspielt gestaltet. Städte quellen über vor blinkenden Reklametafeln in verschiedensten Formen und Farben. Viele Details schmücken die Szenerie in Appartements und Büros und zeugen davon, dass Leute in ihnen wohnen oder arbeiten. Auch die clever genutzten Lichteffekte täuschen



HASSLIEBE | Cheftechniker Pritchard (links) und Adam liegen sich oft in den Haaren, brauchen einander aber.

SO SPIELT SICH DAS NEUE DEUS EX: DIE WICHTIGSTEN SPIELELEMENTE IM CHECK

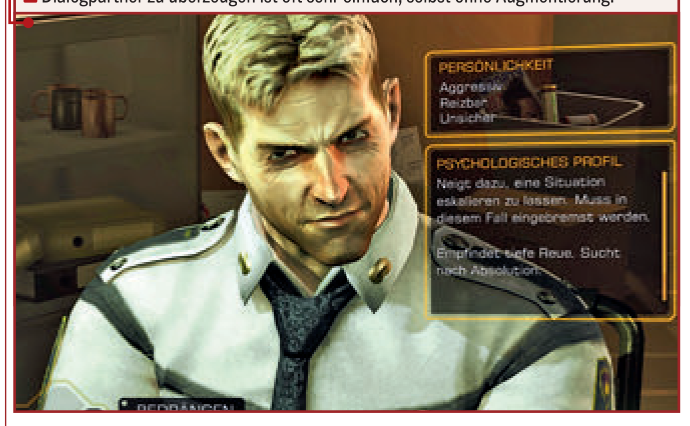
Kämpfen, schleichen, reden, hacken – oder doch lieber von allem ein bisschen? In Deus Ex 3 bestimmen Sie, wie Sie Ihre Ziele erreichen. Wir erklären, wie gut jede Methode funktioniert und welche Vor- und Nachteile sie bietet:

REDEN

In den Missionen, in denen eine dialogbasierte Lösung zur Wahl steht, ist das Gespräch die einfachste und zugleich eine sehr lukrative Option. Wenn Sie in Dialogen Verhandlungsgeschick beweisen, erspart das viel Ärger und Zeit. Wir hätten uns allerdings mehr solcher Gelegenheiten gewünscht!

Pro und Contra

- \+ Der soziale Ansatz öffnet Ihnen gefahrlos Tür und Tor in ganze Spielabschnitte.
- \+ In Gesprächen erhalten Sie viele zusätzliche Informationen.
- \+ Je nach Wahl der Dialogoptionen verlaufen die Gespräche sehr unterschiedlich.
- – Gerade mal eine einzige für Dialoge nützliche Augmentierung ist erwerblich.
- – Vergleichsweise wenig Missionen lassen sich per sozialem Ansatz lösen.
- – Dialogpartner zu überzeugen ist oft sehr einfach, selbst ohne Augmentierung.



HACKEN

In einer so hochtechnisierten Welt wie der von **Deus Ex** sind gute Hackerfähigkeiten natürlich sehr hilfreich. Und in **Human Revolution** macht das Hacken der vielen Türschlösser und Computer dank des motivierenden Hacking-Minispiels richtig Spaß. Sie kommen zwar auch ganz ohne Hacking zurecht, doch dann verpassen Sie gut behütete Waffenschränke und viele E-Mails, die spannende Hintergrundinformationen zu den Geschehnissen und der Spielwelt liefern.

Pro und Contra

- \+ Gute Hacker erhalten Zugriff auf zusätzliche Story-Hintergründe und mehr Items.
- \+ Übernahme von Sicherheitskameras, Geschütztürmen und Wachrobotern möglich
- \+ Kurzweiliges, erstaunlich tiefgründiges Hacking-Minispiel
- \+ Während eines Hacks können Sie kleine Geld- und Erfahrungsbelohnungen erspielen.
- \+ Eine Vielzahl an Hacking-Augmentierungen
- – Hacking allein führt nicht zum Ziel und sollte daher mit der Kampf- oder Stealth-Vorgehensweise kombiniert werden.

SCHLEICHEN

Für schleichorientierte Spieler ist **Deus Ex: HR** ein kleines Paradies. Die Levelarchitektur bietet viele Wege, Wachen zu umgehen, oder Verstecke, um Patrouillen abzupassen. Schalldämpfer-Modifikationen für Ihre Waffen helfen, Gegner unentdeckt auszuknipsen. Dank Augmentierungen kann sich Adam zudem für kurze Zeit unsichtbar machen oder sämtliche Lauf- und Sprunggeräusche dämpfen, sodass ihn Wachen in der Umgebung nicht hören. All das funktioniert sehr gut und **Deus Ex 3** vermittelt ein gutes Gefühl dafür, welche Vorteile ein Infiltrationskünstler dank Cyberimplantaten genießt.

Pro und Contra

- \+ Die Schleichvariante ist angenehm fordernd; Patrouillen und Kameras sind fair platziert.
- \+ Viele, praktische Schleich-Augmentierungen helfen Adam, unentdeckt zu bleiben.
- \+ Das Leveldesign bietet viele Möglichkeiten, Wachen zu meiden und sich zu verstecken.
- \+ Passieren Sie einen kompletten Spielabschnitt unbemerkt, winkt Bonus-Erfahrung.
- – Wer niemals entdeckt werden will, braucht viel Geduld und muss oft neu laden.
- – Lösen Sie einen Alarm aus, ist es schwer, der Situation ohne Kampf zu entgehen.



SICHERHEIT | Überwachungskameras und Selbstschussanlangen erschweren Adam das Leben.

KÄMPFEN

Bereits beim ersten Schusswechsel merkt man deutlich, dass **Deus Ex 3** definitiv mehr Rollenspiel als Shooter ist. Wer nicht vorsichtig und gezielt aus der Deckung feuert, segnet in Sekundenschnelle das Zeitliche. Das sorgt für gute und vor allem taktisch anspruchsvolle Kämpfe. Ebenfalls super sind die vielen verschiedenen Waffen und vor allem deren coole Upgrades. Weniger schön ist dagegen die oftmals beschränkte Gegner-KI.

Pro und Contra

- \+ Viele, aufwertbare Waffen, vom Taser über die Schrotflinte bis zum mächtigen Plasmagewehr
- \+ Spektakuläre Nahkampf-Angriffe, die allerdings Ihre begrenzte Energie verbrauchen
- \+ Ordentliche Palette an Augmentierungen, von Panzerung bis Rückstoßdämpfer
- \+ Munitionsknappheit und geringe Schadenstoleranz sorgen für taktische Kämpfe.
- \+ Gegner nutzen Granaten oder umzingeln Adam, falls er sich hinter einer Deckung verschanzt.
- \+ Unterschiedlich bewaffnete und gepanzerte Widersacher sorgen für Abwechslung …
- – … glänzen aber auch gerne mal mit doofem Verhalten.
- – Die Spielfigur stirbt schnell und oft.
- – Etwas hakeliges Deckungssystem
- – Weniger Erfahrungspunkte-Gewinn als mit den anderen Spielweisen

FAZIT: Die verschiedenen Spielweisen sind zwar nicht haarklein gegeneinander ausbalanciert, das ist aber auch nicht so schlimm, da Sie die Vorgehensweisen ohnehin frei miteinander kombinieren können. Keines der Elemente wirkt dabei erzwungen oder unnötig und Spieler, die anspruchsvolle Lösungswege wählen, werden dafür belohnt.



SITUATIV | Geht Adam in Deckung, wechselt die Ansicht von der Ego- in die Schulterperspektive.

gekonnt über die Mängel der Grafik-Engine hinweg und tragen neben dem grandiosen Soundtrack maßgeblich zur tollen Stimmung bei.

Deutlich schlimmer als die maue Optik sind allerdings die diversen technischen Mängel: Häufige Clipping-Fehler führen zu unfreiwillig komischen Szenen, vereinzelt flackern Texturen und Schatten, Abstürze lehren den häufigen Gebrauch der Schnellspeicherfunktion und unverhältnismäßig lange Ladezeiten zehren am Nervenkostüm des Spielers.

Bereits im Vorfeld brüsteten sich die Entwickler damit, dass Ihnen **Deus Ex 3** an jeder Stelle im Spiel mehrere Wege sowie Vorgehensweisen ermöglicht. Nachdem wir inzwischen zwei Durchläufe mit insgesamt etwa 70 Spielstunden (ein Durchlauf dauert je nach Spielstil circa 20 bis 40 Stunden) hinter uns haben, können wir Ihnen versichern: Die Entwickler haben den Mund dahingehend nicht zu voll genommen. Sowohl die weiträumigen Städte, die Adam während seiner Reise besucht, als auch die Missionsgebiete bieten jedem Spielertyp alle nötigen Wege und Mittel, um sein Ziel frustfrei zu erreichen. Das fängt bei kleinen Dingen an, etwa der Möglichkeit, eine Fensterscheibe mit einem schweren Objekt einzuwerfen, um die Tür des Raums nicht knacken zu müssen, und hört damit auf, dass Sie beim Durchspielen von **Deus Ex 3** bis auf die Bossgegner keinen einzigen Widersacher im Spiel angreifen müssen, wenn Sie das nicht wollen. Besagte Bosskämpfe erfordern übrigens weder Taktik noch einen bestimmten Trick, sondern nur reine Feuerkraft. Angesichts der sonst taktisch anspruchsvollen Kämpfe eine echte Enttäuschung! Ihr Handlungsrepertoire lässt sich grob in folgende vier Spielweisen unterteilen, die zwar verschieden gewichtet, dafür aber frei kombinierbar sind: Kampf, Hacking, Schleichen und Kommunikation.

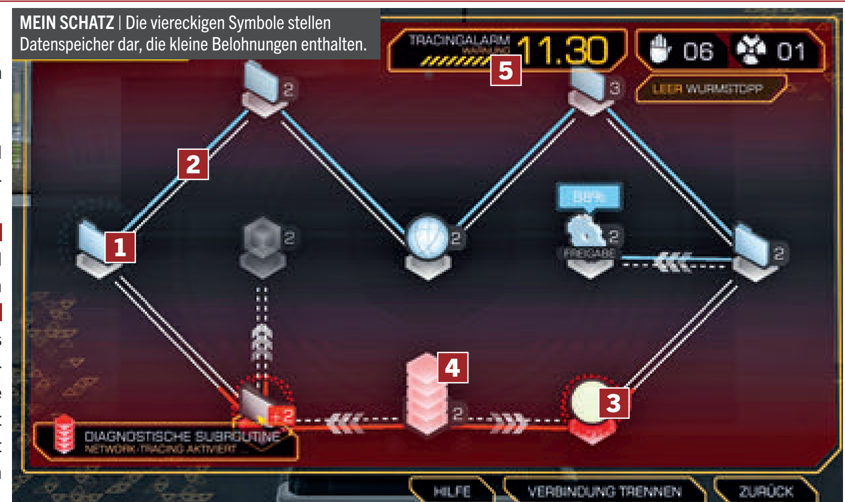
Obwohl es auf den ersten Blick anders aussieht, spielen sich die Kämpfe in **Human Revolution** nicht wie in einem typischen Ego-Shooter. Das neue **Deus Ex** ist ein Rollenspiel mit Action-Anteilen, nicht umgekehrt. Adam steckt daher verdammt wenige Treffer weg. Zur Pflicht gehört also wie in **Mass Effect 2** die fleißige Nutzung des Deckungssystems. Stirbt Ihnen Adam doch mal unter den Fingern weg – und das passiert oft! –, ist das dank freien Speicherns nur halb so wild. Allerdings schlagen dann wieder die ellenlangen Ladezeiten zu. Ebenso wichtig wie Deckung zu beziehen, ist genaues Zielen, denn Munition ist relativ knapp, was wiederum meistens für taktisch anspruchsvolle Kämpfe sorgt. Wieso nur meistens? Weil die Gegner-KI grundsätzlich zwar sinnvoll agiert, hin und wieder aber auch völlig unverständliche oder gar blöde Aktionen zum Besten gibt. Wer sich ausschließlich durch das Spiel ballert, kommt zwar am schnellsten voran, erhält aber die wenigsten Erfahrungspunkte und verpasst mitunter einige Storyhintergründe.

Mehr Erfahrung erhalten Spieler, die schleichend zu Werke gehen und Gegner klammheimlich im Nahkampf ausschalten. Das ist dahingehend auch absolut fair, da die Spielweise als unsichtbarer Schatten deutlich herausfordernder ist. Bereits ein kurzer Sichtkontakt oder ein unvorsichtiges Geräusch von Ihnen weckt das Misstrauen einer Wache. In so einem Fall weichen Gegner von ihrer Position oder Patrouille ab und suchen eine Zeit lang nach Ihnen. Werden Sie von einem

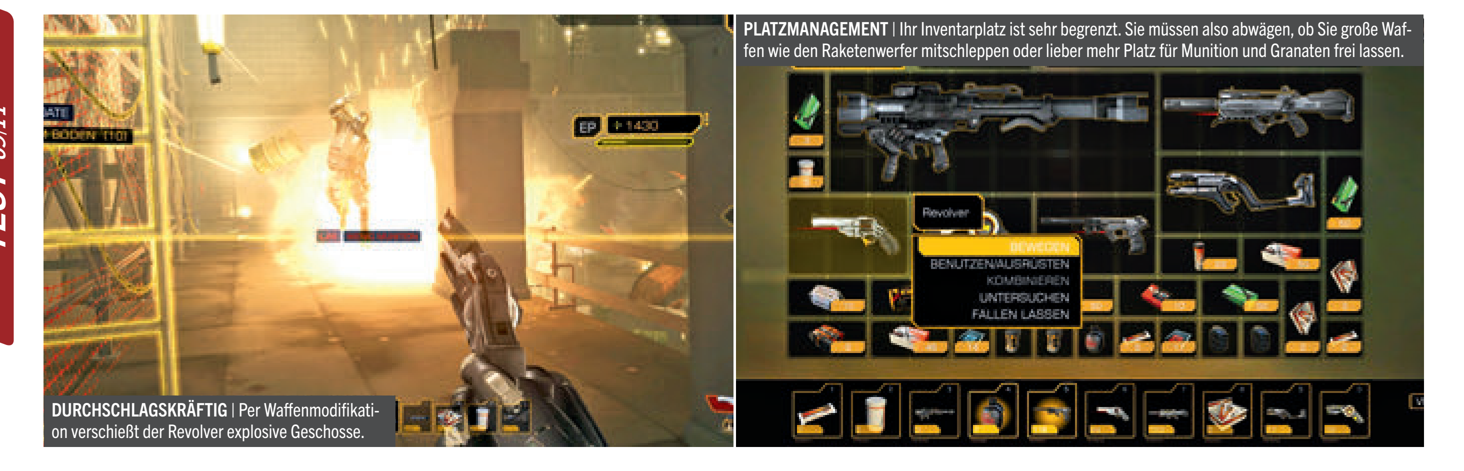
DAS HACKING-MINISPIEL

Motivierend und tiefgründig zugleich: Das Hacking-Minispiel in Deus Ex: HR macht selbst nach einigen Stunden noch Spaß.

Im Grunde ist das Hacking-Minispiel eine Mischung aus Taktik und Geschicklichkeit. Darin treten Sie quasi in einem Duell gegen die Sicherheitssoftware des gehackten Elektronikschlosses oder PCs an. Das geht in einem Netzwerk aus verschiedenen Knotenpunkten **1** vonstatten, die durch Datenströme **2** verbunden sind. Ausgehend von Ihrem Startpunkt erobern Sie (blau) der Reihe nach Knoten, um schlussendlich alle für den Sieg nötigen Registerverzeichnisse **3** vom System zu übernehmen. Der Clou daran: Bei jedem Hack eines Punkts besteht – abhängig von dessen Sicherheitsstufe – die Gefahr, dass sich die Sicherheitsroutine **4** aktiviert und ihrerseits die Übernahme beginnt (rot). Ein Countdown **5** zeigt an, wie viel Zeit noch bleibt, bis Ihnen die virtuelle Sicherheit auf die Schliche kommt und Sie aus dem System wirft. Gute Planung ist daher essenziell, um möglichst lange unentdeckt zu bleiben.



MEIN SCHATZ | Die viereckigen Symbole stellen Datenspeicher dar, die kleine Belohnungen enthalten.



DURCHSCHLAGSKRÄFTIG | Per Waffenmodifikation verschießt der Revolver explosive Geschosse.

PLATZMANAGEMENT | Ihr Inventarplatz ist sehr begrenzt. Sie müssen also abwägen, ob Sie große Waffen wie den Raketenwerfer mitschleppen oder lieber mehr Platz für Munition und Granaten frei lassen.

Widersacher entdeckt, löst dieser Alarm aus oder ruft seine Kumpels zu Hilfe. Schaffen Sie es, einen kompletten Spielabschnitt unentdeckt zu passieren, winkt Bonuserfahrung dafür. Das motiviert ungemein, vorsichtig vorzugehen, einzelne Wachen mit Nahkampfangriffen oder betäubenden Waffen aus dem Verkehr zu ziehen und deren Körper danach zu verstecken.

Als unterstützende Optionen für die Spielweisen Kämpfer und Schleicher dienen das Hacking und die Kommunikation. Zwar bieten einige Missionen eine ausschließlich dialogbasierte Lösung, aber eben nicht alle. Einerseits wäre es albern, wenn wir uns den Zutritt in eine Hochsicherheitsanlage „freilabern" könnten, andererseits hätten wir mehr Ansatzpunkte für eine soziale Lösung begrüßt. Wenn Sie beispielsweise erfolgreich mit einem Bandenführer verhandeln, erfahren Sie nicht nur interessante Hintergrundinfos von ihm, sondern ersparen sich auch die Auseinandersetzung mit seiner Gang und dürfen deren Revier in aller Ruhe erkunden.

Das Hacking erweist sich hingegen in jeder Mission als enorm nützlich und harmoniert sowohl mit einer kampfbetonten als auch mit einer schleichorientierten Spielweise. Egal ob Sie Sicherheitskameras deaktivieren, elektronische Türschlösser knacken oder PCs hacken, um diese dann nach Infos zu durchforsten – gute Hacking-Fähigkeiten zahlen sich immer aus. Und das Beste daran: Dank des erfreulich komplexen Hacking-Minispiels wird das Hacken selbst nach mehreren Spielstunden nicht langweilig!

Welche Strategie auch immer Sie verfolgen, eine unschätzbare Hilfe bieten Ihnen Adams erweiterbare Augmentierungen. Wie von einem Cyberagenten nicht anders zu erwarten, hat Adam richtig praktische Fähigkeiten parat. Steigt Ihr Held mit wachsender Erfahrung in der Stufe auf, winken Fähigkeitspunkte, die Sie in besagte Skills investieren. Kämpfernaturen behelfen sich zum Beispiel mit verstärkter Panzerung oder einem Rückstoßkompensationssystem für genauere MG-Salven. Heimlich agierende Spieler freuen sich über ein Tarnsystem, das Adam für einige Sekunden praktisch unsichtbar macht und so das Risiko einer Entdeckung deutlich senkt. Einige der Upgrades sind passiver Natur und gewähren ihren Vorteil dauerhaft. Der Großteil der Skills verbraucht aber Adams knappe Energie, die in einzelne Abschnitte unterteilt ist. Ausschließlich das erste der bis zu fünf Stromsegmente füllt sich mit der Zeit selbst nach. Fehlt Ihnen Zeit oder benötigen Sie besonders viel Saft, können Sie Adam auch Cyberproteinriegel verzehren lassen, um die Energiereserven umgehend aufzustocken. Diese kaufen Sie bei Händlern oder finden sie in der Spielwelt. Das verhindert die Übermacht des Spielers und verlangt Ihnen cleveres Haushalten mit der knappen Energie ab. Bis auf sehr wenige Ausnahmen sind die Fähigkeiten allesamt sehr nützlich, funktionieren ausgesprochen gut und spornen ebenso wie die unterschiedlichen Lösungswege zum regen Experimentieren an.

Auch wenn Deus Ex: HR nicht ganz an die Genialität des ersten Teils herankommt, gelingt Eidos Montreal damit ein würdiger Nachfolger. Die spannende Verschwörungsgeschichte fesselt vom Fleck weg und wartet mit tollen Gänsehautmomenten auf. Das offene Spieldesign bietet viel Raum zum Ausprobieren und die düster-dystopische **Deus Ex**-Stimmung wird klasse eingefangen. Wären da nicht die Bugs, KI-Aussetzer und vor allem die störend langen Ladezeiten, hätten wir gerne in die Award-Kiste gegriffen und die verdiente Auszeichnung zum Vorschein geholt. Doch so bleibt uns nur die Hoffnung auf künftige Patches. ❑

DIE TECHNIK: VON BUGS, ABSTÜRZEN UND LADEZEITEN

Dass Human Revolution keine knackfrische Optik hat, war bereits seit längerer Zeit klar. Doch der Test offenbarte weitere, teilweise sehr nervige Technikmacken.

Eigentlich hatten sich die Entwickler bewusst extra viel Zeit genommen, um intensives Bugfixing zu betreiben. Die Veröffentlichung von **Deus Ex 3** wurde für diesen Zweck sogar mehrere Monate nach hinten verschoben. Dennoch krankte die von uns getestete Version von **Human Revolution** an Bugs und technischen Mängeln. Clipping-Fehler sind zwar zahlreich, doch meist eher komisch als störend. Schlimmer sind da schon die Abstürze, die uns aus Ermangelung eines aktuellen Speicherstandes einmal zum Neustart einer Mission zwangen. Der größte Kritikpunkt sind allerdings die unsäglich langen Ladezeiten. Selbst die Schnellladefunktion rackert sich mindestens 35 Sekunden ab, bis es endlich weitergeht. Und da Sie die Ladetaste in **Deus Ex 3** mitunter im Minutentakt beanspruchen, werden daraus schnell ganze Stunden des Auf-den-Monitor-Starrens. Square Enix hat uns versichert, die Probleme mit einem Release-Patch zu lösen. Hoffen wir das Beste!



CLIPPING-FEHLER | Die KI-Gegner sind leicht zu durchschauen. In diesem Fall ist das sogar wörtlich zu verstehen.

MEINE MEINUNG |

Viktor Eippert

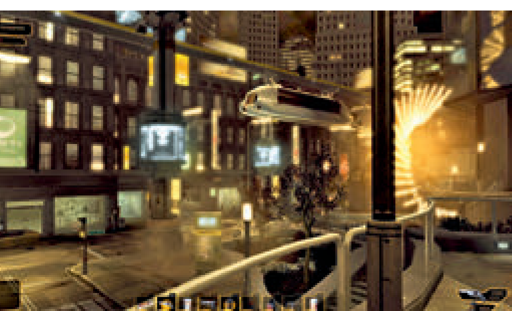


„Spannend bis zum Schluss!"

Human Revolution erinnert mich in vielen Punkten an **Vampire: The Masquerade – Bloodlines** (das ich übrigens sehr schätze): die frei erkundbaren Stadt-Hubs, die düstere Stimmung, die unterschiedlichen Spielweisen, aber auch die veraltete Technik sowie die Bugs und häufigen Ladezeiten. In **Deus Ex 3** stecken so viele Details, die mich dafür belohnen, vom Weg abzukommen, um mehr über diese faszinierende Welt zu erfahren. Das Spiel kaut mir nicht alles vor, sondern lässt meiner Vorstellungs- und Kombinationsgabe Luft zum Atmen und weckt den Entdecker in mir. Zum Schluss noch ein großes Lob an Michael McCann für den famosen Soundtrack. Einfach fabelhaft!



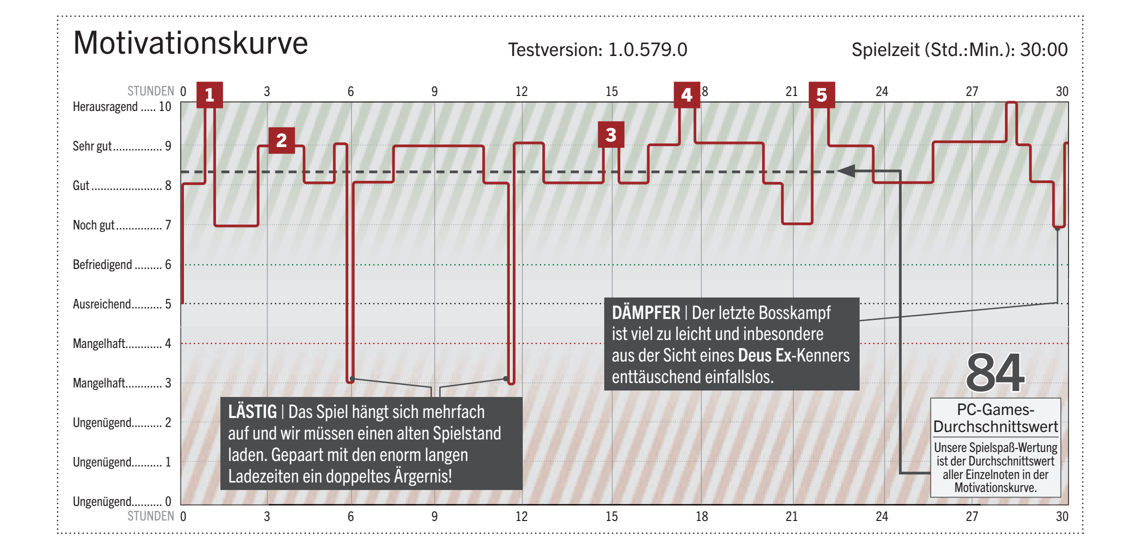
1 SCHICKSALSSCHLAG | Bei einem Angriff von mysteriösen Black-Ops-Söldnern wird der Portagonist Adam Jensen schwer verwundet. Um gerettet zu werden, muss er sich einer klasse inszenierten Notoperation unterziehen. Ein unglaublich gelungener Einstieg!



2 FREILAUF | Nach einigen Spielstunden öffnet sich die Spielwelt und wir können uns ausgiebig im Stadtkern Detroits umsehen. Überall stoßen wir auf herumlungernde NPCs und die Stadt ist voll von bunten Reklametafeln. Die düstere Stimmung kommt nun voll zum Tragen.

3 IN DIE FALLE GETAPPT | Bei der Infiltration des chinesischen Biotechnologie-Konzerns Tai Yong Medical geraten wir in einen fiesen Hinterhalt von top ausgerüsteten Wachsoldaten. Derartige Kämpfe erfordern in **Human Revolution** ein ordentliches Maß an Taktik, da Adam nur wenige Treffer wegsteckt und die Gegner sehr gut zielen. Wer Schießereien meiden möchte, kann sich auch alternativ an Widersachern vorbeischleichen.



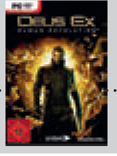


4 AUF DEN SPUREN DER WAHRHEIT | Als Adam auf die weltberühmte Nachrichtenreporterin Eliza Cassan trifft, macht er eine überraschende Entdeckung. Derartige Momente gehören zu den Stärken von **Human Revolution,** dessen spannende Verschwörungsgeschichte vom Intro bis zum Schluss fesselt.



5 AHNENFORSCHUNG | Dank der Hilfe eines Privatdetektivs (im Bild nach einem Attentat auf ihn) erhalten wir Hinweise auf Adams mysteriöse Vergangenheit und decken ein düsteres Geheimnis über unseren Helden auf. Als wir begreifen, was das bedeutet, läuft es uns eiskalt den Rücken runter!

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



Ca. € 45,-
26. August 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Eidos Montreal
Publisher: Square Enix
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Zum Spielen ist ein Steam-Account nötig, über den auch die einmalige Online-Aktivierung läuft.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Matschige Texturen, unsaubere Animationen, veraltete Optik. Dem gegenüber stehen ein stimmungsvolles Artdesign und schöne Lichteffekte.
Sound: Der Soundtrack ist stimmig und passt perfekt zum Szenario. Die deutschen Sprecher machen einen guten Job, wir empfehlen trotzdem die noch bessere Originaltonspur.
Steuerung: Gut auf den PC abgestimmte und frei belegbare Steuerung; Gamepads werden unterstützt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GT/ Radeon HD 3870, 2 GB RAM
Empfohlen: Core i5 2500 (K)/Phenom II X6 1090 BE, Geforce GTX 570/ Radeon HD 6950, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Zivilisten lassen sich umbringen und in Kämpfen geht es ordentlich zur Sache. Wer Gegner ohne tödliche Gewalt ausschaltet, wird allerdings belohnt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten die fertige PC-Testfassung durch. Das Spiel hängte sich während des Tests mehrfach auf; zahlreiche Clipping-Fehler und lange Ladezeiten trübten den Spielspaß.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende, für **Deus Ex** typische Verschwörungsgeschichte
- ➕ Verschiedene Lösungswege und Handlungsweisen führen zum Ziel.
- ➕ Taktisch anspruchsvolle Kämpfe
- ➕ Sehr gute Nebenquests
- ➕ Wachen päppeln betäubte Kameraden wieder auf.
- ➕ Zahlreiche, sinnvolle Fähigkeiten, die zum Experimentieren einladen
- ➕ Getroffene Entscheidungen ziehen Konsequenzen nach sich.
- ➕ Viele, modifizierbare Waffen
- ➕ Massig zu entdecken
- ➖ Veraltete Technik
- ➖ Sehr lange Ladezeiten
- ➖ Bugs und Abstürze
- ➖ Gegner verhalten sich oft dämlich.
- ➖ Anspruchslose Bosskämpfe
- ➖ Bugs und Abstürze
- ➖ Ungenaues Deckungssystem

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **84**

Von: Marc Brehme

In diesem Adventure sind Sie nicht von allen guten Geistern verlassen, sondern eher besessen.



▶ **HÜBSCH** | Hauptcharakter Mary forscht in einem Zigeunerlager nach ihrer Schwester.



▼ **FLITZER** | Geist Konfuzius ergreift Besitz von Ethan (Mitte) und jagt ihn durch den Zug. Zwischensequenzen wie diese lockern das Spiel auf.



KOMBIRÄTSEL | William hebt die Leichenkutsche an, sodass Mary und Oscar die Laterne löschen können.

Haunted

Die Entwicklung von **Haunted** stand unter keinem guten Stern. Das Point&Click-Adventure von Deck 13 wanderte nach den Pleiten der Publisher HMH und Jowood zum Hamburger Spieleverleger Dtp Entertainment und steht nun mit einer Verspätung von zwei Jahren im Handel.

Im viktorianischen London des 19. Jahrhunderts schlägt sich das Straßenmädchen Mary durchs Leben. Sie hat bei einem Zugunglück ihre kleine Schwester Emily verloren und wird seitdem von Visionen gequält, in denen Emily nach Hilfe ruft.

Eines Tages gelangt Mary in die Fänge von Professorin Ashcroft, die mit Toten und Geistern experimentiert. Bei ihrer Flucht aus dem Anwesen der Professorin lernt Mary Oscar als den ersten von insgesamt sechs Geistern im Spiel kennen.

Der Gnom mit der großen Klappe hat – wie seine anderen Kollegen auch – gewisse Spezialfähigkeiten, die Sie einsetzen müssen, um bestimmte Knobeleien lösen zu können. Oscar etwa kann Dinge anfassen, die elektrisch aufgeladen, zu heiß oder zu kalt für Mary sind. Goldie, die einst ein Goldfisch war, kann schweben und unerreichbare Gegenstände einsacken.

Um Emily zu retten, reisen Sie durch stimmungsvolle Schauplätze wie das düstere London oder das mystische Transsilvanien. Der Grafikstil ist atmosphärisch und gelungen, dennoch fallen die niedrig aufgelösten Texturen und polygonarme Modelle auf. In den Locations sammeln Sie Gegenstände ein, kombinieren diese und quatschen mit mehr als 30 Charakteren.

Die Knobeleien in **Hauted** fallen für Genre-Veteranen auf dem normalen Schwierigkeitsgrad zu leicht aus. Hier mal einen Schottenkilt als Beichtstuhltür-Ersatz aufgehängt, dort eine Münze als Siegel-Ersatz geprägt – richtig grübeln muss man kaum. Einsteiger freuen sich über Hotspotanzeige und Rätselhilfe. Diese Features sind bei den höheren Schwierigkeitsgraden inaktiv.

Haunted ist ausdrucksstark vertont, wenngleich die Dialoge etwas mehr Pepp und das Spiel ingesamt eine dichtere Geräuschkulisse hätten vertragen können. ❑

MEINE MEINUNG |

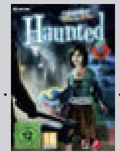
Marc Brehme



„Witziges Abenteuer mit verschenktem Potenzial"

Ich musste mich zwingen, den Ausdruck „geistreiche Rätsel" in diesem Artikel nicht zu verwenden. Nicht nur um der Wortspielkasse zu entgehen, sondern auch weil das Spiel diesen Begriff nicht verdient hat. Denn die Kopfnüsse sind zu einfach und ich hätte mir außerdem deutlich mehr Rätselketten gewünscht, in denen ich die Eigenschaften der Geister kombinieren muss. Dennoch ist **Haunted** ein gutes, unterhaltsames und atmosphärisches Spiel geworden, das vor allem durch die Story und die witzigen Geister getragen wird. Die Klasse eines **Jack Keane** erreicht es allerdings nicht.

HAUNTED



Ca. € 40,-
19. August 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Deck 13
Publisher: Dtp Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: ProtectDisc, DVD muss beim Spielen im Laufwerk liegen

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schicke Comicgrafik mit stimmiger Beleuchtung, allerdings polygonarm und mit schwachen Texturen, manchmal Clipping-Fehler
Sound: Tolle Vertonung mit den deutschen Stimmen bekannter Hollywood-Stars. So spricht etwa Thomas Danneberg (Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone) den schottischen Geist William.
Steuerung: Eingängige Steuerung mit der Maus, die Hotspotanzeige ist alternativ auch per Tastatur aktivierbar. Die Bewegung der Charaktere ist durch die teils hakelige Kamera manchmal etwas umständlich.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: CPU mit 2,4 GHz, 512 MB RAM (Win XP) bzw. 768 MB RAM (Win 7/)Vista, Grafikkarte mit 128 MB RAM und Shader 2a
Empfehlenswert: CPU mit 3 GHz, 1 GB RAM (Win XP) bzw. 1,5 GB RAM (Win 7/Vista), Grafikkarte mit 256 MB RAM und Shader 3

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Im Spiel wird der Tod thematisiert. Die wenigen Gewaltszenen sind allerdings jugendfrei dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v1.01
Spielzeit (Std.:Min.): 7:10
Im Test konnten wir anfangs keine Savegames erstellen oder laden. Wir haben das Problem gemeinsam mit Publisher Dtp gelöst. Wahrscheinlich war eine unsauber deinstallierte Vorschauversion des Spiels auf dem Testrechner daran schuld. Dtp sind keine Savegame-Probleme bekannt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sympathischer Hauptcharakter und einzigartige, witzige Geister
- ➕ Atmosphärischer Grafikstil mit hübschen Schauplätzen
- ➕ Gelungene Vertonung
- ➕ Drei Schwierigkeitsgrade und mehrstufige Rätselhilfe
- ➕ Optionales Bonuskapitel
- ➖ Potenzial der Geisterfähigkeiten beim Rätseldesign nicht ausgenutzt
- ➖ Relativ kurze Spielzeit
- ➖ Für Genre-Veteranen zu leicht

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **76**

Von: Peter Bathge

Dieses märchenhafte Abenteuer zieht Ihnen den Boden unter den Füßen weg!



GROSSES DURCHEINANDER | Wenn mehrere Gegner gleichzeitig auf Kid zurennen, geht es hektisch zu.

SCHNAPSBRENNEREI | Für Spezialfähigkeiten wie die Minen **A** benötigt Kid Schwarztonika **B**.

KURSÄNDERUNG | Neben dem Schildblock ist die Ausweichrolle Kids wichtigstes Manöver.

Bastion

Eine gewaltige Explosion hat die Stadt Caelondia zerrissen; übrig geblieben sind schwebende Inseln, auf denen es von feindseligen Kreaturen wimmelt. Einer der wenigen menschlichen Überlebenden ist Kid, ein im Kampf erfahrener Knabe, den Sie in dem gelungenen Indie-Spiel **Bastion** durch die zerstörte Welt scheuchen. Die Bodenfragmente der abwechslungsreich gestalteten Levels steigen dabei vor Kids Füßen aus der Abyss auf.

Ermuntert von einem Erzähler, der jede Ihrer Aktionen mit rauer Stimme begleitet (manchmal ironisch, manchmal melancholisch, immer atmosphärisch), geht die Reise in Kids Rolle los. Mit der Tastatur bewegen Sie den weißhaarigen Krieger, die Maustasten aktivieren die beiden Waffen in seinem Gepäck. Von denen finden Sie elf Stück: Machete, Kriegshammer, Pistolen, Gewehr, sogar einen Granatwerfer gibt es. In den Kämpfen gegen wandelnde Schleimtropfen, Dornen verschießende Pflanzen und automatische Abwehrtürme klicken Sie hektisch, weichen per Rolle Angriffen aus, blocken mit dem Schild.

Der Lohn sind Kristalle, mit denen Sie Gebäude in der Bastion errichten, einem zentralen Ort der Zuflucht inmitten der Weltensplitter. In der Schmiede werten Sie Kids Waffen mit gefundenen Crafting-Gegenständen auf, in der Brennerei wählen Sie bei einem von Kids insgesamt zehn Levelaufstiegen passive Boni für den Charakter aus und am Schrein beten Sie zu den Göttern, wodurch die Gegner mehr Erfahrungspunkte abwerfen, aber auch fester zuhauen. Nervig: Kids Bewaffnung lässt sich nur in Waffenlagern ändern, die Sie in der Bastion und einer Handvoll der jeweils nur 10-15 Minuten langen Levels finden. ❑

MEINE MEINUNG |

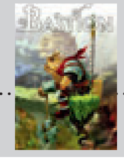
Peter Bathge



„Es war einmal ein Indie-Spiel …"

In gewisser Weise bin ich froh, dass **Bastion** keine deutsche Sprachausgabe besitzt: Der wunderbar bärbeißige Erzähler hätte in der Übersetzung viel von seinem Charme verloren. Sein unaufdringlicher Kommentar begleitet ein Spiel, das wie ein prachtvolles Gemälde die Sinne berauscht und einen tief eintauchen lässt in diese ferne Welt mit all ihren Gefahren und Wundern. Die eigentliche Geschichte erfüllt zwar trotz philosophischer Ansätze nicht ganz die Erwartungen, welche die großartige Atmosphäre weckt. Doch allein wegen der unvergleichlichen Stimmung und des flotten Monstergekloppes ist **Bastion** sein Geld wert.

BASTION



Ca. € 14,-
16. August 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Supergiant Games
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Mehrsprachig (deutsche Texte, englische Sprachausgabe)
Kopierschutz: Das Spiel ist nur über Steam erhältlich und wird beim Kauf mit Ihrem Benutzerkonto verknüpft.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Superbe Bilderbuchgrafik mit wunderschönen Hintergründen und feinen Animationen
Sound: Großartige Erzählstimme, sphärische Musik, hervorragende Klangkulisse
Steuerung: Mit Tastatur und Maus hakelig, wir empfehlen ein Gamepad.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

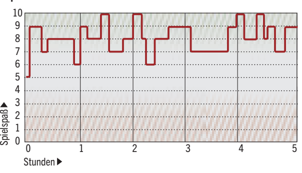
Minimum (Herstellerangaben): Zweikernprozessor mit 1,7 GHz, 2 GB RAM, Shader-2.0-Grafikkarte mit 512 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Der Spieler erschlägt, erschießt und grillt Monster sowie menschenähnliche Feinde. Dabei fließt kein Blut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.1
Spielzeit (Std.:Min.): 5:00



Wir spielten die gepatchte Steam-Version; Bugs blieben aus.

PRO UND CONTRA

- ➕ Bezaubernde Märchenatmosphäre
- ➕ Großartige handgezeichnete Grafik, stimmungsvoller Sound
- ➕ Erzähler begleitet dynamisch das Geschehen
- ➕ Fantasievolle Welt, die sich vor den Füßen des Helden aufbaut
- ➕ Bewährte Hack&Slay-Mechanik
- ➕ Motivierendes Upgrade-System für Protagonist, Waffen und Bastion
- ➕ Der Schwierigkeitsgrad lässt sich mit den Idolen stufenlos anpassen.
- ➕ Herausforderungen und Arenen als Nebenbeschäftigungen
- ➖ Kämpfe arten schnell in Chaos aus
- ➖ Fade Story-Standbilder, blasse Hauptfigur
- ➖ Umständlicher Waffenwechsel
- ➖ Kurze Spielzeit und geringer Wiederspielwert
- ➖ Hakelige Tastatursteuerung
- ➖ Nur englische Sprachausgabe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**

SCHLAFTABLETTE | Lilli kann sich durch Harvey selbst in Trance versetzen und eine Traumwelt betreten.

▲ **GEBLITZDINGST** | Als Oberin Ignatz und Dr. Marcel bemerken, dass Lilli Edna bei der Flucht geholfen hat, sind sie auch hinter ihr her. Bevor Lilli jedoch entkommen und Enda folgen kann, erwischt Dr. Marcel sie mit dem Taser.

▶ **GEFRIERBRAND** | Um sich Dr. Marcels Hypnose zu entziehen, müssen Sie in der Traumwelt die Verbote der Oberin umgehen, indem Sie Harvey-Dämonen besiegen. Dieser Schneemann steht für die Anweisung, nicht mit Feuer zu spielen.

Harveys Neue Augen

Von: Marc Brehme

Abgedrehter, unterhaltsamer Kandidat für das Adventure des Jahres.



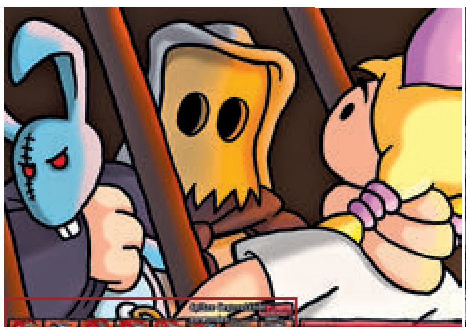
Die Messlatte liegt hoch, seitdem das skurrile Adventure **Edna bricht aus** 2008 ein Überraschungserfolg wurde. Auch die Geschichte des Quasi-Nachfolgers **Harveys Neue Augen** stammt wieder aus der Feder von Jan Müller-Michaelis und zieht Sie hinein in ein verrücktes Abenteuer mit abgedrehten Rätseln, Zynismus und psychologischem Wirrwarr.

In diesem klassischen Point&Click-Adventure steuern Sie Ednas Freundin Lilli. Die Mädels wohnen in einem Kloster, das von der bösen Oberin Ignatz geleitet wird. Vor allem auf Lilli hat diese es abgesehen. Ständig traktiert sie sie mit immer neuen Aufgaben und beschimpft sie ob ihrer angeblichen Unfähigkeit. Die auf den ersten Blick brave Lilli nimmt diese Ungerechtigkeit offenbar gleichmütig hin und vergräbt Ärger, Zorn und Kindlichkeit in ihrem Inneren – ein gleichsam tragisches und unheimliches Verhalten.

Als plötzlich Dr. Marcel auftaucht, der im Kloster für mehr Zucht und Ordnung sorgen soll, schmiedet Edna Fluchtpläne und bittet Lilli um Hilfe. Edna will keinesfalls von dem verrückten Psychologen entdeckt werden, aus dessen Irrenanstalt sie im Vorgängerspiel geflohen war. Zunächst soll Lilli Gerret loswerden, den vermeintlichen Spion der Oberin. Und dann alle Spuren von Edna im Kloster verwischen.

Doch ihrer Freundin zu helfen, ist für Lilli alles andere als einfach, denn Doktor Marcel hypnotisiert sie mit seiner neuesten Erfindung. Er hat den aus **Edna bricht aus** bekannten Stoffhasen Harvey in seine Finger bekommen und ihm neue Augen verpasst. Nun ist das blaue Karnickel nichts weiter als ein Instrument seiner neuen experimentellen Therapieform für unartige Kinder.

Als Lillis neuer Begleiter wird Harvey nicht müde, ihr Handeln zu stoppen, sobald sie sich den ihr auferlegten Regeln und Normen wie etwa „Du sollst nicht mit Feuer



PIKSER | Um das Phantom loszuwerden, aktivieren Sie in der Verbotsleiste (roter Rahmen) „Spitze Gegenstände verwenden".



WASCHTAG | Das Inventar ist übersichtlich und gut zu bedienen. In der Irrenanstalt benutzt Lilli diese Pissoir-Waschmaschinen.



SPIELVERDERBER | Minispiele wie eine Schachpartie gegen die Oberin dürfen Sie per Mausklick (roter Rahmen) überspringen.

VOLLE PACKUNG: AUFWENDIGE ERSTAUFLAGE

Die Erstauflage des Spiels kommt mit tollen Extras in den Handel.

Vorbesteller und Käufer, die gleich zum Erscheinen des Spiels zuschlagen, freuen sich über die aufwendige Erstauflage. **Harveys Neue Augen** kommt in einer schicken Klappbox mit jeder Menge Inhalt auf den Markt. Neben dem kompletten Soundtrack auf einer Extra-CD liegt dem Spiel ein umfangreiches Handbuch sowie der hilfreiche „Polizei-Kartei-Dekodomat“ bei. Diese doppelseitige Codescheibe hilft dem Spieler nicht nur beim Sortieren von Wachpersonal und Insassen des Irrenhauses von Doktor Marcel, sondern stellt auch den Kopierschutz des Spiels dar. Beim Start werden Sie aufgefordert, eine Person der Codekarte durch drei Gesichtsteile zusammenzupuzzeln, diese damit zu identifizieren und das Datum des Ausbruchs bzw. der Meldung durch das Wachpersonal anzugeben. Ist dieses korrekt, startet das Spiel. **Harveys Neue Augen** verzichtet auf einen technischen Kopierschutz oder eine Internet-Aktivierung. Praktisch für den Spieler und außerdem charmant retro. Klasse!



spielen“ oder „keinen Alkohol anrühren“ widersetzt. Diese Gebote müssen Sie im Spielverlauf eines nach dem anderen aushebeln, um sich der Hypnose zu entziehen.

Dazu versetzt sich Lilli durch Harvey in Trance und bekämpft in einer Traumwelt den jeweiligen Verbotsdämonen. So überzeugen Sie etwa die Harvey-Justizia davon, dass es gut sein kann zu lügen, oder den Harvey-Schneemann, dass Sie Feuer benutzen dürfen. Danach ist das jeweilige Verbot aufgehoben und kann per Mausklick deaktiviert werden. Da Sie sich aber immer nur über eines davon hinwegsetzen können, müssen Sie sie per Mausklick je nach Situation wechseln.

Was anfangs noch motiviert, wandelt sich im zweiten Kapitel teils von der Kür zur Pflicht. Hier sind einige Locations zum Besiegen der Verbotsdämonen schlicht zu klein und die Rätsel dafür zu einfach geraten. Außerdem gibt es auch mal inkonsequente Situationen. Etwa wenn Lilli sich – um auf Rauchzeichen zu antworten – eine Zigarre automatisch anzündet und lospafft, ohne Zündhölzer oder ein Feuerzeug im Inventar zu haben, anstatt dass Sie die Tabakware erst an einem Lagerfeuer anzündet.

Die Rätsel sind zwar teils sehr abgedreht, aber immer logisch. Erst recht, wenn Sie dem Erzähler und den Charakteren sehr aufmerksam zuhören. Selten kann es passieren, dass Ihnen zunächst ein benutzbarer Gegenstand entgeht, weil er sich in einem scrollbaren Abschnitt des Schauplatzes befindet, der nicht gleich als solcher erkennbar ist.

Die Minispiele in **Harveys Neue Augen** fügen sich thematisch gut ins Spiel ein. So müssen Sie unter anderem Aussagen eines alten Pfadfinders in die richtigen Relationen zueinander setzen, um ein Tempelritter-Grab zu finden, einen Schamanen durch ein Labyrinth zu lotsen oder in einem Schachspiel gegen die böse Oberin zu bestehen. Wer von diesen Einlagen genervt ist oder nicht weiterkommt, kann sie überspringen. Vorbildlich!

Sie steuern Lilli per klassischer Point&Click-Steuerung durch die wunderschönen handgezeichneten Schauplätze im Comic-Stil, die in Full-HD-Auflösung (1.920 x 1.080 Pixel) erstrahlen. Per Mausklick betrachten Sie Gegenstände, sacken diese ein oder kombinieren sie in Ihrem Inventar. Die Entwickler haben die Steuerung entschlackt; Ihr Mauszeiger kennt nur noch jeweils zwei Aktionen: Anschauen und Benutzen bzw. Ansprechen.

Die akustische Kulisse des Spiels ist sehr gelungen: dynamische orchestrale Musik sowie eine von Daedalic gewohnt hochwertige Sprachausgabe, mit vielen bekannten Sprechern aus **Edna bricht aus**. Die Dialoge sind witzig und gespickt mit Ironie, Sarkasmus und schwarzem Humor. Einzig die Vertonung von Lilli, die das ganze Spiel über nur kurze Laute von sich gibt, nervt mit der Zeit etwas. Auch der sehr gute Erzähler (Götz Otto), der Lillis Aktionen ausführlich kommentiert und die Geschichte so vorantreibt, kann diesen Makel nicht ganz wettmachen. ❑

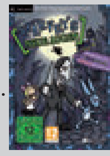
MEINE MEINUNG | *Marc Brehme*



„Wer Edna mochte, wird Harvey lieben!“

Harveys Neue Augen ist ein toller Mix aus abgedrehten Rätseln und Dialogen, schwarzem Humor sowie Sarkasmus. Die Macher haben neben Kreativität bei den witzigen Gesprächen sowie den skurrilen Charakteren und deren Ableben auch bewiesen, dass sie auf **Edna bricht aus** noch eine Schippe Qualität drauflegen können. Ich wünsche mir die lustigen Zensurgnome auch im richtigen Leben. Zum Übertünchen meiner Handyrechnung und der überfahrenen Katze vor meiner Haustür – aber bitte nicht in tuntigem Rosa.

HARVEYS NEUE AUGEN



Ca. € 40,-
26. August 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment/ Rondomedia
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Code-Scheibe. Kein technischer Kopierschutz, Disc muss zum Spielen nicht im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Tolle handgezeichnete Comic-Grafik in Full-HD, Zwischensequenzen in Scherenschnitt-Optik, wenige, aber gute Animationen
Sound: Atmosphärische Soundkulisse und Vertonung. Der Soundtrack unterstreicht den dramatischen Look des Spiels auch akustisch sehr gut.
Steuerung: Eingängige Point&Click-Steuerung mit Maus und Tastatur, Hotspot-Anzeige per Leertaste, Doppelklick auf Ausgänge möglich

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

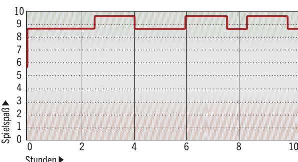
Minimum: 2 GHZ Single-Core- oder 1,8 GHz Dual-Core-Prozessor, 1,5 GB (Windows XP) bzw. 2 GB RAM (Windows 7/Vista), Grafikkarte mit 256 MB RAM, 3,5 GB Festplatte
Empfehlenswert: 2 GHz Dual-Core-Prozessor, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel enthält Szenen, in denen geraucht und Alkohol konsumiert wird sowie mehrere Charaktere sterben. Diese sind jedoch deutlich comichaft und überspitzt dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster (v1.0)
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



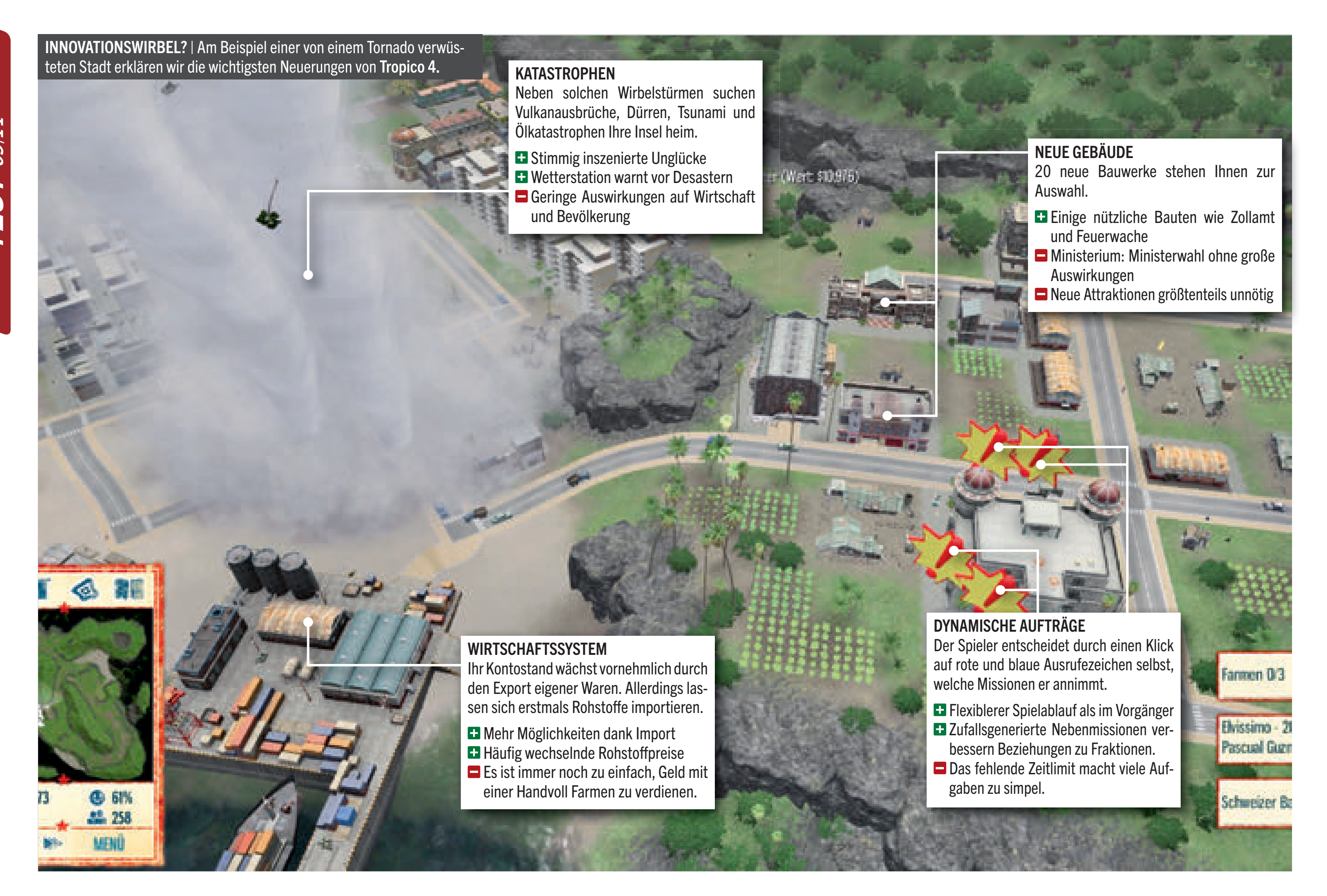
Die Testversion lief stabil. Es gab einen Absturz während des Tests, der allerdings nicht reproduzierbar war.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abgedrehte Story
- ➕ Witzige Dialoge
- ➕ Clevere und faire Rätsel
- ➕ Schicke Grafik in HD-Auflösung
- ➕ Atmosphärischer Soundtrack
- ➕ Tolle Vertonung, aber:
- ➖ Fast sprachloser Hauptcharakter
- ➖ Verbote-Feature nutzt sich rasch ab
- ➖ Recycling von Schauplätzen in der Traumwelt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**



INNOVATIONSWIRBEL? | Am Beispiel einer von einem Tornado verwüsteten Stadt erklären wir die wichtigsten Neuerungen von **Tropico 4.**

Tropico 4

Von: Peter Bathge

Verkapptes Add-on oder vollwertiger Nachfolger? Wir haben Präsident gespielt.

Tropico 4 versetzt Sie 20 Missionen lang in die Rolle von El Presidente, Vaterfigur und Inseldiktator in einem. Dabei folgt die Kampagne einer abenteuerlichen Geschichte inmitten des Kalten Krieges. Unter anderem stehlen Sie mit Ninjas Aktienanteile und brechen den Weltrekord für den längsten Damenschnurrbart. Die trockene Textpräsentation stört dabei kaum, denn die englischen Sprecher der überzeichneten Charaktere wie Berater Penultimo sorgen mit viel Ironie und Wortwitz für Lacher. Die deutsche Sprachausgabe fällt einen Hauch schlechter aus.

Haben Sie Tropico 3 gespielt? Dann fühlen Sie sich im Nachfolger sofort zu Hause: Aus der dreh- und zoombaren Vogelperspektive bringen Sie mithilfe unhandlicher Filterfunktionen in Erfahrung, welche Rohstoffe Ihr Eiland besitzt und was für Früchte darauf wachsen. Anschließend errichten Sie Eisenminen, Ölbohrtürme, Tabakfarmen oder Bananenplantagen, in die Höhe gezogen von eigenständig agierenden Arbeitern. Um Bauvorhaben zu beschleunigen, verändern Sie die Baupriorität oder schicken Ihren selbst erstellten Präsidenten-Avatar an den Konstruktionsort. So entstehen nach und nach Wohnhäuser, Arztpraxen, Kirchen, Restaurants sowie Hotels für zahlungskräftige Touristen.

Jedes Gebäude benötigt Angestellte, die als Immigranten auf Schiffen eintreffen. Während Bauern und die für den Warentransport wichtigen LKW-Fahrer keine Ausbildung benötigen, brauchen Polizisten, Priester oder Doktoren einen Gymnasial- oder sogar Hochschulabschluss. Also unterrichten Sie Ihre Untertanen in Bildungsanstalten und bestimmen anschließend auch noch die Höhe des Gehalts, was sich auf die Zufriedenheit der einzeln simulierten Insulaner auswirkt.

Die Pesos für Löhne und Bauvorhaben erhalten Sie durch den Warenexport. Wer Güter wie Kaffeebohnen in Fabriken zu Instantkaffee verarbeitet, erzielt höhere Profite. Benötigte Rohstoffe, die nicht auf Ihrer Insel existieren, importieren Sie. Im neuen Handelsabschnitt des nur notdürftig erklärten Statistikmenüs legen Sie fest, welche Ware geliefert werden soll; ein Schieberegler bestimmt das Importvolumen. Prima!

Das Geldverdienen fällt aber einen Tick zu leicht aus: In vielen Missionen genügt es, eine Reihe von Tabakfarmen zu errichten und in der höchsten von drei Geschwindigkeitsstufen auf den anschließenden warmen Geldregen zu warten. Zum Glück gibt es für Profis einige knackige Aufträge gegen Ende der Kampagne sowie den anpassbaren Endlosmodus und von anderen Spielern kreierte Herausforderungen.

Enttäuschend: Der Ablauf zu Beginn ist in jeder Mission ähnlich – wir hätten uns unterschiedliche Startbedingungen für die Aufträge gewünscht. Wieso lassen uns die Entwickler beispielsweise nicht eine bereits voll ausgebaute, aber heruntergewirtschaftete Stadt übernehmen, die wir dann modernisieren?

SCHÖN BUNT | Die Filterfunktion zeigt mittels farbiger Flächen den Zustand der Insel an. Das Bedürfnis der Bewohner des Dockviertels nach Freiheit befriedigen Sie mit Zeitungen und TV-Stationen.

FORTSCHRITT | In der Wissenschaftsakademie klonen Sie El Präsidente (praktisch bei einem Attentat). Hinten: Wir testen die Atombombe.

KÖNIGSMACHER | Vor jeder Mission bestimmen Sie Aussehen und Eigenschaften Ihres Avatars. Die Auswirkungen halten sich in Grenzen.

Abwechslung bringt dafür das neue Auftragssystem mit sich: Statt Ihnen zu Beginn ein festes Endziel vorzugeben, erhalten Sie peu à peu Vorgaben, wie ein Kraftwerk zu errichten oder eine vorgegebene Menge an Papayas zu verhökern. Meistens dürfen Sie dabei selbst bestimmen, zu welchem Zeitpunkt Sie diese Aufträge annehmen, die als Ausrufezeichen über Gebäuden schweben. Das sorgt wegen des oft fehlenden Zeitlimits für Balancing-Probleme: Wer zuerst eine starke Wirtschaft aufbaut und sich die Erfüllung der Ziele für später aufhebt, marschiert problemlos durch die Kampagne.

Neben dem Hauptziel erwarten Sie eine Reihe von Zufallsmissionen. Diese beeinflussen das Verhältnis Ihrer Bananenrepublik zu ausländischen Mächten (USA, UdSSR, Europa, China und der Mittlere Osten) sowie den Gruppierungen der Inselbevölkerung. Von denen gibt es acht Stück, die ständig neue Forderungen an den Präsidenten richten: Militaristen wollen eine Armeebasis und Wachtürme, Nationalisten haben etwas gegen Einwanderer, Umweltschützer protestieren gegen die Abholzung der Wälder. Wer die Wünsche der Untertanen ignoriert, erlebt bei den nächsten Wahlen sein blaues Wunder oder bekommt es mit Rebellen zu tun, die Fabriken und Farmen sprengen.

Die als große Neuerung angekündigten Katastrophen entpuppen sich als eher belanglos. Wirbelstürme, Flutwellen und Dürreperioden erfordern schlimmstenfalls den Wiederaufbau einer Handvoll zerstörter Gebäude und die Bewässerung vertrockneter Felder. Ähnlich nebensächlich: Im Ministerium hieven Sie Untertanen auf fünf Ministerposten. Die Volksvertreter lösen je nach Befähigung Zufallsereignisse aus, die sich schnell wiederholen. Vorrangig schalten die Minister 48 Edikte frei, mit denen Sie Einfluss auf das Inselleben nehmen, indem Sie etwa das Kriegsrecht verhängen oder Nahrung verteilen. Die meisten dieser Erlässe gab es aber – wie so viele Bestandteile des vierten Teils – bereits in **Tropico 3**. ❑

MEINE MEINUNG |

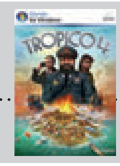
Peter Bathge



„Der Beweis: Diktaturen sorgen für gute Laune!"

Tropico 4 hält lange bei der Stange: Die Kampagne ist umfangreich und die Missionen sind, anders als im Vorgänger, durch eine zusammenhängende, reichlich skurrile Geschichte verbunden. Schade allerdings, dass sich der Anfang jedes Szenarios fast immer gleich spielt, trotz des ansonsten tollen, nicht-linearen Auftragssystems. Ebenfalls bedauerlich ist die Innovationsarmut des Spiels: Abgesehen von dem überarbeiteten Baumenü ist die Benutzeroberfläche immer noch eine Komfortwüste, an der Grafik hat Haemimont nur geringfügig geschraubt und die wenigen frischen Gebäude sind – wie die Katastrophen – nur Beiwerk. Und trotzdem hat mich das toll umgesetzte, mit viel Humor gewürzte Szenario ein ums andere Mal vor den Bildschirm gelockt.

TROPICO 4



Ca. € 43,-
25. August 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Haemimont Games
Publisher: Kalypso Media
Sprache: Mehrsprachig (Deutsch, Französisch, Englisch)
Kopierschutz: Sie benötigen ein kostenloses Kalypso-Konto, welches das mitgelieferte Launch-Programm mit der Seriennummer verknüpft.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne Sonnenuntergänge, wenig detailliertes Inselleben
Sound: Stimmungsvolle Musikuntermalung und amüsante Radiomeldungen, die sich oft wiederholen
Steuerung: Das Rechtsklick-Baumenü ist prima, die Statistiken bleiben verschachtelt und unübersichtlich.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

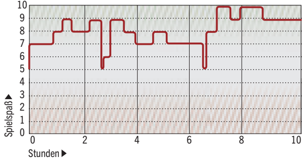
Minimum (Herstellerangaben): Zweikernprozessor mit 2,0 GHz, 1 GB RAM, Shader-3.0-Grafikkarte mit 256 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die humorvolle Aufmachung entschärft Aktionen wie die gewalttätige Beseitigung von Regimegegnern.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster 1.00
Spielzeit (Std.:Min.): 30:00



Wir spielten eine inhaltlich vollständige Vorabversion durch. Diese stürzte mehrmals ab. Mit der Testversion absolvierten wir noch einmal gut die Hälfte der Kampagne, diesmal ohne Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmige Karibik-Atmosphäre
- ➕ Komplexer Inselaufbau mit etlichen Entscheidungsmöglichkeiten
- ➕ Einflussnahme durch Spieleravatar
- ➕ Umfangreiche Kampagne
- ➕ Motiverendes Auftragssystem
- ➕ Endlosmodus und Herausforderungen sorgen für Langspielzeitspaß
- ➕ Absurd-witzige Geschichte und humorvolle Radiosprüche …
- ➖ … die sich schnell wiederholen.
- ➖ Immer gleiche Startphase
- ➖ Stellenweise zu einfach
- ➖ Kaum Neuerungen
- ➖ Wenig hilfreiche Statistiken
- ➖ Katastrophen und Ministerrat ohne Auswirkungen auf das Geschehen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

Von: Felix Schütz

Ebenso simpel wie faszinierend: Ubisofts Götterspiel stemmt sich mit vielen guten Ideen gegen den Massenmarkt.



ZENTRUM | An Statuen errichten Untertanen Dörfer – diese sind die Dreh- und Angelpunkte von **From Dust**.

From Dust

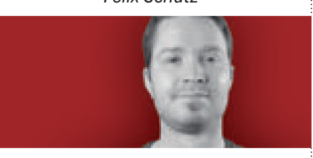
Die Zeit der großen Götterspiele scheint vorbei zu sein: **Populous**, **Black & White** und eine Handvoll anderer Titel haben die Industrie bewegt, geprägt – und sind danach sang- und klanglos untergangen. Doch damit will sich Ubisoft nicht abfinden: Unter der Leitung von Eric Chahi (**Another World**) entwickelten die Franzosen einen originellen Strategietitel.

Die rohe Natur ist der Star in **From Dust**. Der Spieler, der hier die Rolle einer Gottheit einnimmt, kann nämlich keine Einheiten befehligen oder Gebäude errichten – stattdessen darf er lediglich die Umwelt beeinflussen. Nur so lässt sich das Ziel jeder Mission erreichen: einer Handvoll Untertanen den Weg zum Levelausgang zu ebnen. Wer mehr Handlung als das erwartet, wird enttäuscht: **From Dust** bietet keine Geschichte, nur originelles Gameplay. Denn der Spieler kann Sand, Wasser oder Lava aufheben und an anderer Stelle fallen lassen – mehr verlangt **From Dust** im Grunde nicht. Das Besondere: Die Elemente verhalten sich realistisch, Lava erkaltet etwa bei Kontakt mit Wasser und Sand wird von den Fluten hinweggespült.

Diese simplen Regeln bilden den Kern der Spielfahrung, darum ist **From Dust** auch nicht gerade ein Muster an Abwechslung. Es kommen lediglich einige Zauber hinzu, die es aber in sich haben: Durch Magie lassen sich Dörfer etwa vor Tsunamis bewahren, hier darf die tolle Physikengine zeigen, was sie kann – gerade die Wassersimulation in **From Dust** ist klasse gelungen! Überhaupt sieht die PC-Version gut aus, besser als die Konsolenfassungen – die Texturen sind schärfer, die Effekte aufwendiger. Die Steuerung per Maus allerdings gerät unnötig fummelig, sie lässt erkennen, dass **From Dust** vor allem für Gamepads designt wurde. Der Umfang ist mit etwa sechs Stunden Spielzeit zwar gering, doch dafür wird **From Dust** auch zum Sparpreis verkauft: 15 Euro sind nicht zu viel verlangt. ❑

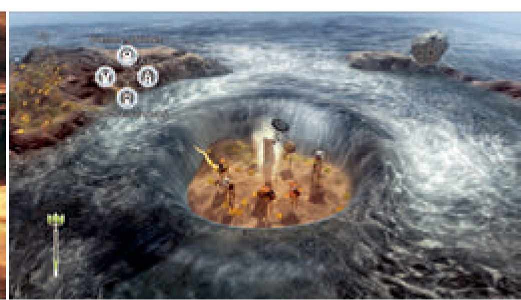
MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Mutig und schön, aber leider ohne Tiefgang“

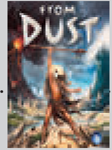
Schon drei Mal habe ich **From Dust** durchgespielt. Ich habe Flüsse umgeleitet, Vulkane zugemauert, Inseln erschaffen, Seen trockengelegt und dabei mein Volk zu seinem Zielpunkt geleitet. Das alles war simpel, schlicht, im Grunde banal – und dabei hatte ich mir doch so viel mehr erhofft! Weder die tolle Physik-Engine noch das spielerische Potenzial werden völlig ausgeschöpft, das Spiel bleibt hinter seinen Möglichkeiten zurück. Mit anspruchsvolleren Missionen und vor allem einer spannenden Geschichte hätte **From Dust** so viel mehr sein können als ein mutiges Strategiespiel. Spaß macht es natürlich trotzdem – doch an die Größe eines **Populous** kommt es nicht heran.



REALISTISCH | Wenn Lava und Wasser aufeinandertreffen, bildet sich festes Gestein – die Physikengine leistet in solchen Momenten großartige Arbeit.

ZAUBEREI | Werden Dörfer durch Abwehrmagie gesichert, bleiben sie vor den Elementen verschont – hier wölbt sich eine Flutwelle um die Hütten herum.

FROM DUST



Ca. € 15,-
17. August 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Ubisoft Montpellier
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zum Spielen muss man sich mit seinem Ubisoft-Account einloggen und dauerhaft online sein.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Malerische Landschaften, tolle Physik-Effekte, glaubhaftes Wasser – nicht überragend, aber hübsch.
Sound: Musik kommt nur selten zum Einsatz – sie klingt gut, wiederholt sich aber viel zu oft.
Steuerung: Man merkt, dass **From Dust** für Gamepads designt wurde: Die Maussteuerung reagiert etwas ungenau, außerdem muss man die Tastatur für Zauber benutzen – Buttons zum Anlicken gibt's nicht!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

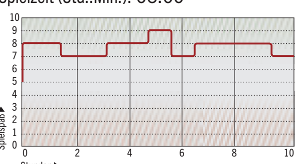
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 1,8 GHz / AMD Athlon64 X2 4400+, 1 GB RAM (XP)/2 GB (Vista/ Windows 7), Geforce 8800 GT oder Ati Radeon HD 3000+
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Core i7 920 2.66 GHz oder AMD Phenom II X4 3 GHz, 3 GB RAM, Geforce-9- oder Ati-Radeon-HD-4000-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Es gibt keine Gegner und daher auch keine Kämpfe in **From Dust** – das Spiel ist frei von Gewalt. Untertanen können lediglich ertrinken oder bei Berührung mit Lava sterben.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 06:00



Das Spiel stürzte einmal im Test ab – verzeihlich. Nach dem Durchspielen darf man sich an weiteren Herausforderungslevels versuchen, die bringen noch mal ein Plus an Spielzeit.

PRO UND CONTRA

- ✚ Tolle Physik-Engine
- ✚ Elegantes Spielprinzip
- ✚ Einige originelle Missionsideen
- ✚ Fairer Preis trotz kurzer Spielzeit
- ▬ Kaum Abwechslung oder Tiefgang
- ▬ Keine nennenswerte Geschichte
- ▬ Hakelige Maussteuerung
- ▬ Kein Editor, kein Multiplayer

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**



Sharkoon
GET XCITED!
ULTIMATE GAMING GEAR
XTATIC HEADSET SERIES
XTATIC SP
Stereo Gaming-Headset
Ausgeklügelt in Design und Technologie – das X-Tatic SP ist ein Stereo-Headset der neuesten Generation, welches Dir auf den Next-Gen-Konsolen und dem PC bei epischen Spiele-Sessions den entscheidenden Sound-Vorteil liefert.
FEATURES
Für PlayStation® 3, Xbox® 360 und PC
Eingebauter Verstärker für optimalen Sound
Unterstützt die Chat-Funktion der PlayStation® 3
Unterstützt Xbox® Live
Flexibles, abnehmbares Mikrofon
Kabellänge: 370 cm +/- 10 cm
COMPATIBLE WITH Xbox 360
COMPATIBLE WITH PlayStation 3
CASES & POWER | STORAGE SOLUTIONS | HEADSETS | GAMING
www.sharkoon.de



TEMPO | Die Szenen, in denen der Junge vor einer riesigen Spinne flüchtet, zählen zu den besten Momenten des Spiels.

Limbo

Von: Felix Schütz

Wenn Spiele Kunst sein können, dann ist Limbo der Beweis dafür.

Nüchtern betrachtet – was nur den wenigsten Spielern gelingen dürfte – ist **Limbo** ein klassisches Jump & Run. Man steuert einen kleinen Jungen, der von links nach rechts rennt, er hüpft, klettert … und stirbt. Häufig. **Limbo** ist ein Trial&Error-Spiel: Man versucht sich an etwas und beißt ins Gras, nur um es wieder zu versuchen. Die Tode kommen entweder durch die vielen Fallen oder aufgrund der wenigen Feinde zustande, gegen die man sich im Übrigen nicht wehren kann: Es gibt keine Waffen in **Limbo**, der Held kann nicht kämpfen. Er kann nur rennen, springen und greifen, so muss er sich den vielen Rätseln stellen, die es in **Limbo** zu lösen gilt: Brücken senken, Hindernisse überwinden, Feinden ausweichen – in all diesen Aufgaben kommt eine gute Physik-Engine zum Einsatz. Doch es wäre falsch, **Limbo** auf seine Spielmechanik zu reduzieren. Denn es bietet so viel mehr.

Die Atmosphäre in Limbo ist makellos. Der schwarz-weiße Stil, die feinen Animationen, die raffinierten Unschärfe-Effekte und dazu der reduzierte, aber perfekt eingesetzte Sound erzeugen eine trostlose und trotzdem faszinierende Stimmung. **Limbo** hält sich nicht mit Erklärungen auf, es will berühren und fesseln, nicht erläutern. Wer wissen will, worum es geht, muss die Produktbeschreibung lesen: Ein Junge durchwandert den Limbus, den äußeren Kreis der Hölle; dort sucht er nach seiner Schwester.

Limbo erschien bereits vor einem Jahr auf Xbox 360. Die Entwarnung: Auch die PC-Umsetzung ist gut, der Junge steuert sich mit der Tastatur ähnlich präzise wie mit dem Gamepad. Einziges Manko: Die Tastenbelegung lässt sich nur umständlich mit einer Text-Datei (settings.txt im Spielverzeichnis) ändern, Gleiches gilt auch für die Auflösung des Spiels. Der größte Haken an **Limbo** ist aber ohnehin seine kurze Spielzeit von gerade mal drei Stunden. Immerhin, die PC-Version, die über Steam vertrieben wird, kostet dafür auch nur faire 10 Euro. Das mag zwar immer noch recht teuer erscheinen, doch man sollte bedenken: Es werden drei Stunden sein, die einem noch lange im Gedächtnis bleiben. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



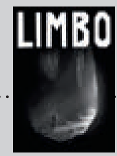
„Finster und verstörend – ein Meisterwerk."

Schon mehrfach habe ich das Abenteuer des kleinen Jungen durchgespielt. Und noch immer bin ich schwer fasziniert: Was **Limbo** hier in rund 180 Minuten abliefert, bekommen viele Vollpreistitel auch mit einem Riesenbudget und Dutzenden Spielstunden nicht hin. **Limbo** ist düster und ehrlich, es pfeift auf eine Erzählung und konzentriert sich auf das Wesentliche: fantastische Atmosphäre und tolle Spielbarkeit. Dass die kurze Spielzeit manche Käufer erst mal abschreckt, dürfte klar sein. Doch ich habe den Kauf nicht eine Sekunde lang bereut – für mich zählt **Limbo** zu den schönsten Jump & Runs, die ich je gespielt habe.



FINSTER | Es gibt keine Farben in **Limbo**, die 2D-Grafik überzeugt dafür mit tollem Design und geschmeidigen Animationen.





LIMBO

Ca. € 10,-
2. August 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Jump & Run/Adventure
Entwickler: Playdead
Publisher: Playdead
Sprache: Mehrsprachig, u. a. Deutsch
Kopierschutz: Die PC-Fassung ist nur über Steam erhältlich, ein Steam-Account wird also benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Clever eingesetzte Unschärfefilter, stimmungsvolles Design, viele Details und weiche Animationen – der ungewohnte 2D-Grafikstil sieht fantastisch aus.
Sound: Reduzierte, stimmungsvolle Klangkulisse und tolle Soundeffekte
Steuerung: Simple Tastatursteuerung, die gut funktioniert; außerdem werden Gamepads unterstützt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

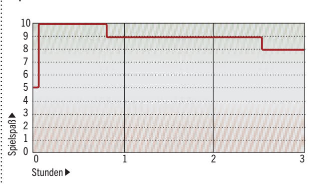
Minimum (Herstellerangaben): CPU mit 2 GHz, 512 MB RAM, Grafikkarte der letzten fünf Jahre mit Shadermodel 3.0; einige integrierte Grafikchips und sehr wenige Grafikkartentypen werden eventuell nicht unterstützt.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Das Kind wird zerfetzt, zersägt, erschossen und noch einiges mehr – brutale Details inklusive. Der Held selbst tötet nicht direkt, allerdings kommen einige Menschen und Tiere im Spielverlauf um. Die Stimmung kann manchmal verstörend wirken.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Download über Steam
Spielzeit (Std.:Min.): 3:00



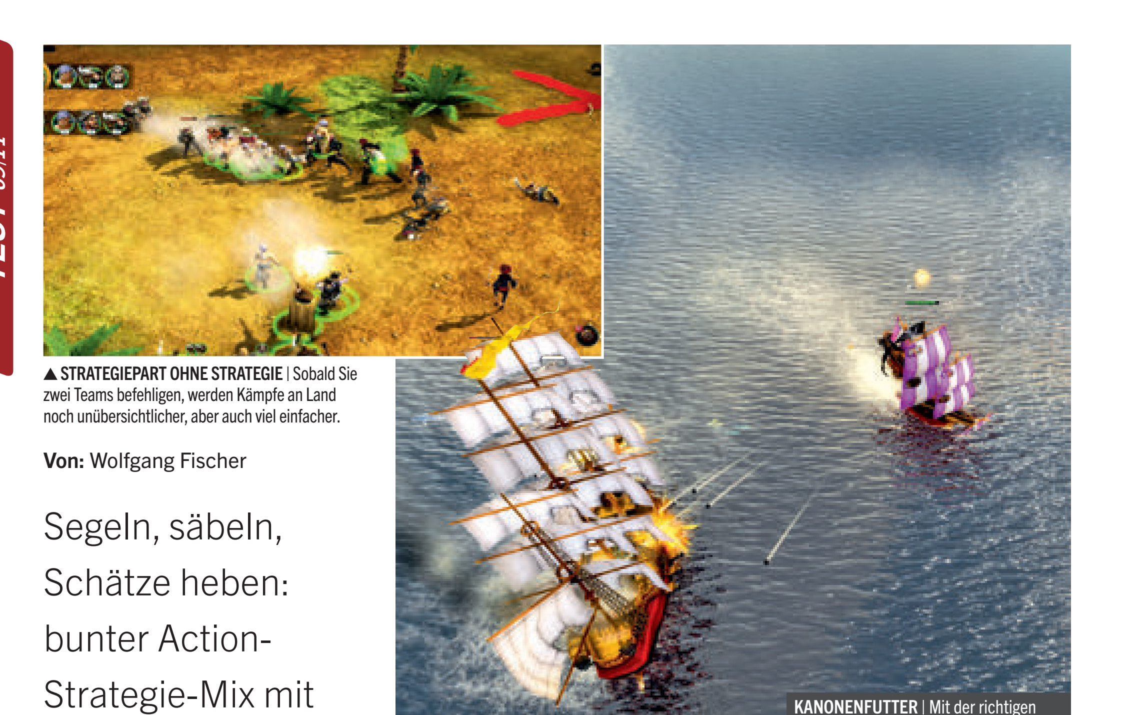
Die PC-Version lief ohne Probleme. Umständlich: Steuerung und Grafik lassen sich nur anpassen, indem man die Datei settings.txt im Spielverzeichnis von Hand editiert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grandiose, düstere Atmosphäre
- ➕ Fantastischer Grafikstil
- ➕ Technisch perfekt umgesetzt
- ➕ Sehr gutes Sounddesign
- ➕ Durchdachte Rätsel
- ➕ Cleverer Einsatz der Physik-Engine
- ➕ Einfache, präzise Steuerung
- ➕ Gamepads werden unterstützt
- ➖ Sehr kurz (ca. 3 Stunden)
- ➖ Häufiges Trial & Error

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **90**



▲ **STRATEGIEPART OHNE STRATEGIE** | Sobald Sie zwei Teams befehligen, werden Kämpfe an Land noch unübersichtlicher, aber auch viel einfacher.

KANONENFUTTER | Mit der richtigen Ausrüstung und ein paar Verbesserungen sind Seeschlachten ein Kinderspiel.

Von: Wolfgang Fischer

Segeln, säbeln, Schätze heben: bunter Action-Strategie-Mix mit nervigen Macken

Pirates of Black Cove

Wer die **Fluch der Karibik**-Filme gesehen hat, weiß eigentlich alles über Piraten. Sie saufen Rum, lieben Seeschlachten, sprechen komisch und duellieren sich mit Musketen und Säbeln. **Pirates of Black Cove** greift all diese Klischees auf, vermengt sie mit weiteren, nicht ganz so bekannten und strickt daraus ein buntes Actionspiel mit Rollenspielanleihen und strategischen Gefechten.

Zu Beginn Ihrer Piratenkarriere entscheiden Sie sich für einen von drei vorgefertigten Heldencharakteren, jeder mit leicht unterschiedlichen Charakterwerten und einer anderen Spezialfähigkeit. Viel mehr rollenspieltypische Gameplay-Elemente sollten Sie jedoch nicht erwarten. Ihr Held steigt zwar durch erledigte Aufträge im Level auf und lernt gelegentlich neue Fähigkeiten für Seegefechte oder Schlachten an Land hinzu, aber das war's dann auch schon mit dem Rollenspielanteil.

Auch in puncto Strategie sollten Sie von **Pirates of Black Cove** keine Wunder erwarten. Die Aufträge an Land erinnern entfernt an **Dawn of War 2**, ohne jedoch dessen Spieltiefe oder Abwechslungsreichtum zu erreichen. Vor jeder Mission wählen Sie in einem der drei Piratenstützpunkte die Mitglieder Ihres Teams aus. Sie haben dabei die Wahl zwischen verschiedenen Nah- und Fernkampfeinheiten, die jedoch zuvor freigeschaltet werden müssen.

Danach klicken Sie geistlos Gegner im Dutzend tot, ohne sich großartig Gedanken über Strategien, Einheitenstärken oder den Einsatz der Spezialfähigkeit Ihres Helden machen zu müssen. In der Regel reicht es völlig, sich auf die heilenden Kräfte des Grogs zu verlassen, den Sie im Vorfeld des Auftrags kaufen oder im Laufe der Mission einfach toten Feinden abnehmen. Richtig absurd einfach wird es, wenn Sie alle Missionen der ersten Piratenfraktion absolviert haben und einen zweiten Helden zur Seite gestellt bekommen, der – wie Ihr Charakter – obendrein weitere Kämpfer ins Feld führt. Die mangelhaften Wegfindungsroutinen Ihrer Truppen stellen dann ein größeres Hindernis dar als feindliche Kämpfer.

Etwas spannender inszeniert sind da schon die Seegefechte, wenngleich Sie auch hier taktischen Tiefgang mit der Lupe suchen müssen. Haben Sie genug Werkzeugkisten an Bord, um Ihr Schiff im Kampf reparieren zu können, dann gehen Sie aus den meisten Seeschlachten auch als Sieger hervor. Spezialattacken spielen auch hier kaum eine Rolle. Richtig nervig an der Seefahrerei sind die teilweise furchtbar langen und schrecklich langweiligen Fahrtwege, die Sie zwischen Missionszielen und Basen zurücklegen müssen. ❑

MEINE MEINUNG |

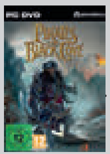
Wolfgang Fischer



„Chance verschenkt, Spielspaß versenkt"

Pirates of Black Cove ist eine nette Piratenparodie mit markanten Charakteren, Charme und gut gemeinten Gameplay-Ideen. Wie so oft darf man gut gemeint aber nicht mit gut verwechseln. Trotz all der typischen, hinlänglich bekannten Piratenklischees und der witzigen Einfälle macht **PoBC** vor allem eines nicht: Spaß. Dafür bieten alle relevanten Spielelemente zu wenig Tiefgang und sind obendrein unnötig sperrig und umständlich umgesetzt. Selbst die Erforschung der Karibik macht nur kurze Zeit Spaß. Dann verkommt das Schippern über die hübsche See und das Einsammeln diverser Gegenstände zur belanglosen, zeitraubenden Beschäftigungstherapie.

PIRATES OF BLACK COVE



Ca. € 26,-
2. August 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Nitro Games
Publisher: Paradox Interactive
Sprache: Deutsch, Englisch
Kopierschutz: Die deutsche Verkaufsfassung muss online über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsches Wasser und ordentliche Schiffsmodelle. Die Strategiepassagen an Land sind äußerst steril und leiden unter Detailarmut. Letzteres gilt auch für die schwachen Charaktermodelle und sämtliche Grafikeffekte.
Sound: Stimmige, englische Sprachausgabe, ansonsten dezente Musikuntermalung und fast schon minimalistische Soundeffekte
Steuerung: Die Truppensteuerung mit der Maus funktioniert ordentlich – Seeschlachten steuern sich hingegen mit der Tastatur besser.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

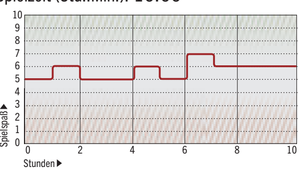
Minimum: Core 2 Duo E 2180 oder vergleichbar, Geforce 8600 GT oder Radeon HD 3850, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Weder die Seeschlachten noch die mit Säbeln und Musketen geführten Scharmützel an Land sind brutal oder blutrünstig inszeniert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.2.7570
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Die Verkaufsfassung hatte noch mit übermäßig vielen Bugs und Abstürzen zu kämpfen. Nach dem zweiten größeren Patch lief das Spiel aber weitgehend problemlos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Piratenfantasiewelt mit viel Charme
- ➕ Viele freischaltbare Schiffextras und zusätzliche Truppentypen …
- ➖ … die man bei halbwegs sorgfältigem Vorgehen nicht benötigt
- ➖ Unfertige Übersetzung ins Deutsche
- ➖ Mangelhafte Wegfindungsroutinen bei Landgängen und Seegefechten
- ➖ Langweilige Seefahrten zwischen Missionen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **57**



23,99

EVGA G210 Passiv

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce 210 • 520 MHz Chiptakt • 512 MB DDR3-RAM
- 1,2 GHz Speichertakt • PCIe 2.0 x16 • DirectX 10.1 und OpenGL 3.2
- 1x HDMI, 1x DVI, 1x VGA

JBXZJF



114,90

MSI P67A-GD55 (B3)

- ATX-Mainboard
- Sockel 1155 • Intel® P67 Express Chipsatz
- Gigabit-LAN • FireWire • 4x DDR3-RAM
- 2x SATA-RAID 6Gb/s • 4x SATA-RAID 3Gb/s
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GREM23

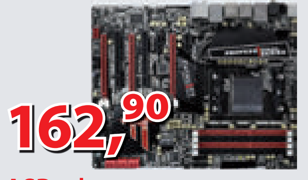
A8 VISION AMD

114,90

AMD A8-3850 APU mit AMD Radeon™ HD 6550D Grafik

- CPU-Takt: 2,9 GHz • AMD Radeon™ Cores: 400
- GPU-Takt: 600 MHz • Level-2-Cache: 4 MB
- 32-nm-Fertigung • inkl. CPU-Kühler
- DirectX® 11 Grafiktechnologie • Sockel-FM1

HN8A09



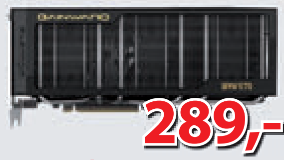
162,90

ASRock Fatal1ty 990FX Professional

- ATX-Mainboard
- Sockel AM3+ • AMD 990FX Chipsatz
- 2x Gigabit-LAN • FireWire • Sound
- 4x DDR3-RAM • 6x SATA 6Gb/s, 2x eSATA
- 3x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 2x PCI

GAER05

GAINWARD BEYOND YOUR SENSES



289,–

Gainward GF GTX 570 Phantom

- Grafikkarte • Nvidia GeForce GTX 570
- 750 MHz Chiptakt • 1,2 GB GDDR5-RAM
- 3,9 GHz Speichertakt • PCIe 2.0 x16
- DirectX 11 und OpenGL 4.1
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI-I

JCXWFN

G.SKILL



69,90

G.Skill 8 GB DDR3-2133 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit mit 2x 4 GB
- „F3-17000CL11D-8GBXL" RipjawsX-Serie
- Timing: 11-11-11-30
- DDR3 - 2133 (PC3 - 17000)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFGHA1

GeIL



52,90

GeIL 8 GB DDR3-1866 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit mit 2x 4 GB
- GOC38GB1866C9DC • EVO CORSA
- Timing: 9-10-9-28
- DIMM DDR3-1866 (PC3-14.900)

IDIF8DJ1

GeIL



33,99

GeIL 8 GB DDR3-1600(1700) Kit

- Arbeitsspeicher-Kit mit 2x 4 GB
- „GEC38GB1600C9DC" Enhance Corsa
- Timing: 9-9-9-28
- DIMM DDR3-1.700 (PC3-13.600)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF87JC

msi



49,99

MSI 870-C45

- ATX-Mainboard
- Sockel AM3 • AMD 770 Chipsatz
- Gigabit-LAN • HD-Audio • 4x DDR3-RAM
- 6x SATA-RAID 3Gb/s • Ultra DMA/133
- PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 3x PCI

GDEM12

iiyama



139,90

Iiyama ProLite E2273HDS-B1

- LED-Monitor • 54,6 cm (21,5") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit
- dyn. Kontrast: 5.000.000:1
- Helligkeit: 250 cd/m²
- DVI-D (HDCP), HDMI, Audio

V5LI34

SAMSUNG TURN ON TOMORROW



269,–

Samsung SyncMaster T24A550 LED

- LED-Backlight-Monitor • 1.920x1.080 Pixel
- 61 cm Bilddiagonale (24") • DVB-C/T-Tuner
- 5 ms Reaktionszeit • Helligkeit: 250 cd/m²
- MagicBright • MagicAngle • CI+ • 2x HDMI, SCART, YUV, Video/StereoCinch, VGA, USB

V5LU91

LG Life's Good



114,90

LG Flatron E2241T-BN

- LED-Backlight-Monitor • 1.920x1.080 Pixel
- 54,6 cm Bilddiagonale (21,5")
- 5 ms Reaktionszeit (ISO)
- dyn. Kontrast: 5.000.000:1 • Full HD
- VGA, DVI-D • Super Energy Saving

V5LK0F

Alpenföhn



31,99

EKL Alpenföhn „Groß Clockner rev.B"

- CPU-Kühler für Sockel 754, 775, 939, 940, AM2, AM2+, AM3, AM3+, FM1, 1155, 1156, 1366
- Abmessungen: 125x157x110 mm
- 8 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 120-mm-Lüfter

HXLE58

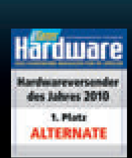
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 14.09.2011











Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



ENTSCHEIDUNG VERTAGT

Deus Ex: Human Revolution

Kein dritter Teil, sondern ein sogenanntes Prequel: **Deus Ex: Human Revolution** erzählt die Vorgeschichte der beiden ersten Spiele aus dem düsteren Cyberpunk-Szenario. Die Redaktion beratschlagte, ob der Mix aus Ego-Shooter und Rollenspiel einen Platz im Einkaufsführer verdient hat.

Die Pro-Argumente

Die größten Stärken von **Human Revolution** sind die dichte Atmosphäre und die spielerische Freiheit; jeder Auftrag lässt sich auf mehrere Arten lösen und Ihre Entscheidungen beeinflussen den Handlungsverlauf. Dutzende Fähigkeiten und Waffen stehen zur Auswahl, mit denen Sie Ihren ganz eigenen Spielstil verfolgen. Schlagen Sie sich in den taktisch anspruchsvollen Kämpfen durch oder schleichen Sie an den Wachen vorbei? Suchen Sie nach versteckten Levelpassagen oder hacken Sie Sicherheitstüren mittels eines spannenden Minispiels? Das neue **Deus Ex** lässt Ihnen die Wahl.

Die Kontra-Argumente

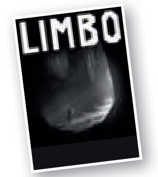
Es sind vor allem Probleme mit der Technik, die den Spielspaß von **Human Revolution** schmälern. Clipping-Fehler, lange Ladezeiten, abgehackte Animationen, schwache Texturen und teils dämliches Verhalten der KI-Gegner zeugen von mangelnder Sorgfalt der Programmierer.

Die Entscheidung

Square Enix versprach, die technischen Mängel mit einem Patch am Tag der Veröffentlichung zu beseitigen. Da dieses Update zum Redaktionsschluss aber noch ausstand, vertagen wir die Entscheidung über eine Einkaufsführeraufnahme. Ob uns die gepatchte Fassung eine Empfehlung wert ist, lesen Sie in der nächsten PC Games. ❑



WANDLUNGSFÄHIG | Mit den entsprechenden Waffen-Upgrades verschießt die popelige Pistole Explosivgeschosse, die selbst gepanzerte Widersacher aus dem Verkehr ziehen.



NEUZUGANG

Limbo



KÜNSTLERISCH WERTVOLL | Die schwarz-weiße, eigenwillige Grafik von **Limbo** verzaubert den Spieler mit ihrer erhabenen Schlichtheit.

Nur selten erwähnen wir die Begriffe Kunst und Spiel in einem Satz. Bei **Limbo** fällt die Unterscheidung zwischen diesen beiden Kultursparten aber auch den kritischen PC-Games-Redakteuren schwer: Die Aufmachung des Indie-Spiels unterscheidet sich stark von den Konventionen der Branche; seine stimmungsvolle Inszenierung begeistert. Konsequenterweise schnappt sich **Limbo** im Test eine verdiente Top-Wertung – doch reicht es auch für eine Empfehlung im Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente

Von der auf das Notwendigste reduzierten Grafik bis zur sparsam einsetzten, aber hervorragenden Musik: **Limbo** erzeugt eine einzigartige, faszinierende Atmosphäre, die einen vor den Monitor fesselt. Dazu tragen auch die cleveren, oft mithilfe der guten Physik-Engine umgesetzten Rätsel bei. Mittels der eingängigen Steuerung per Tastatur oder Gamepad hat der Spieler stets die volle Kontrolle über den kleinen Jungen, der in **Limbo** von einer tödlichen Falle in die nächste stolpert.

Die Kontra-Argumente

Vorwerfen lässt sich **Limbo** allenfalls die kurze Spielzeit; nach gerade einmal drei Stunden ist die beeindruckende Reise durch das gefährliche Schattenland auch schon wieder vorbei. Zudem könnte manch einen Spieler stören, dass für die Lösung der Rätsel häufig Trial & Error nötig ist.

Das Ergebnis

Die einhellige Meinung in der Redaktion: **Limbo** verdient einen Platz in der Special-Interest-Liste! Alle acht Stimmberechtigten sprachen sich für eine Aufnahme aus. Jeder Liebhaber von PC-Spielen sollte diesen Geheimtipp zumindest ausprobieren! ❑

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD: DIE GEWINNER

Auszeichnungen für ausgezeichnete Spiele: Diese fünf Titel waren uns und Ihnen einen Preis wert!

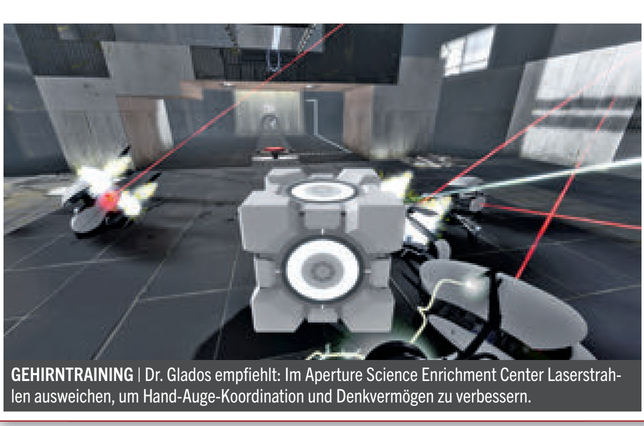
Gamescom-Zeit ist BÄM!-Zeit: Im Rahmen der deutschen Spielemesse in Köln kürte Computec am 19. August die Gewinner des hauseigenen BÄM! Awards. Zuvor stimmten Tausende unserer Leser auf www.bamaward.de darüber ab, welche ihrer Lieblingsspiele aus den letzten zwölf Monaten sich am Ende auf dem Siegertreppchen wiederfinden sollten. Erstmals standen dabei auch noch nicht erschienene Spiele in den Most-Wanted-Kategorien zur Wahl. Im Einkaufsführer dieser Ausgabe finden Sie die fünf Hauptgewinner des Wettbewerbs. Wir danken für Ihre rege Teilnahme und freuen uns schon jetzt auf den nächsten BÄM! im Jahr 2012!





Portal 2

Was haben wir gelacht in **Portal 2**! Der großartige Humor des Knobelspiels von Entwickler Valve sorgt selbst bei notorischen Spaßbremsen für zuckende Mundwinkel. Doch **Portal 2** fordert nicht nur Ihrem Zwerchfell Außergewöhnliches ab; auch Ihr Gehirn kommt angesichts anspruchsvoller Physikrätsel des Öfteren ins Schwitzen. Gerade weil die Knobelaufgaben bei aller Komplexität aber immer fair gehalten sind, erreichte **Portal 2** beim BÄM! Award in der Kategorie „Intelligenz" den ersten Platz. Ihre Stimmen schoben den Valve-Titel damit noch vor den Strategiespielen **Civilization 5**, **Total War: Shogun 2** und **Starcraft 2: Wings of Liberty** auf das Siegerpodest. Die Kundenbetreuung der Entwickler nach Veröffentlichung von **Portal 2** ist dieser Auszeichnung würdig: Valve stellte Mod-Tools zum Download bereit, mit denen Fans eigene Testkammern erstellen, in denen sich andere Spieler mit der Portalkanone austoben – die besten Maps prämierte das Studio kürzlich im Rahmen eines Wettbewerbs mit Preisen. Auf der Webseite www.thinkingwithportals.com finden Sie neben den Gewinner-Levels auch viele zusätzliche Arenen für den spaßigen Koop-Modus. Darin knobeln sich zwei Spieler in der Rolle ebenso vieler tollpatschiger Roboter gemeinsam durch Hindernisparcours.



GEHIRNTRAINING | Dr. Glados empfiehlt: Im Aperture Science Enrichment Center Laserstrahlen ausweichen, um Hand-Auge-Koordination und Denkvermögen zu verbessern.

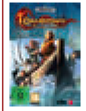
Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



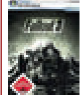
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 2
Getestet in Ausgabe: 02/10
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



The Elder Scrolls 4: Oblivion
Getestet in Ausgabe: 06/06
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	89



The Witcher 2: Assassins of Kings
Getestet in Ausgabe: 06/11
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Sex, Gewalt und Politik. Die teils ungenaue Bedienung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Der Vorgänger bietet ein ähnlich tolles Spielerlebnis!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	88



Two Worlds 2
Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Abwechslungsreiche, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Topware
Wertung:	88

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Activision
Wertung:	84

NEUZUGANG



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von der hervorragenden Musik unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



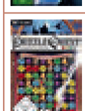
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



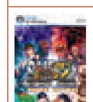
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern. Tipp: Unbedingt auch den Vorgänger spielen!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	sehr gut



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** bohrt das Ursprungsspiel mit 14 neuen Kämpfern und weiteren Mehrspieler-Modi auf. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92

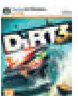


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

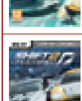
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

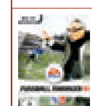
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



Fußball Manager 11
Getestet in Ausgabe: 11/10
Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

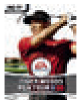


NBA 2K11
Getestet in Ausgabe: –
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Take 2
Wertung:	--

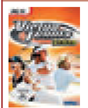
Pro Evolution Soccer 2010
Getestet in Ausgabe: 12/09
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Konami
Wertung:	89



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: –
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: –
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Sega
Wertung:	--

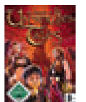
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action“!



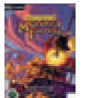
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85



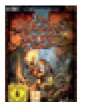
The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



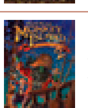
The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

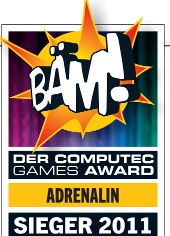
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86



World of Warcraft: Cataclysm

Im letzten Jahr ging die Auszeichnung der Kategorie „Weltenbummler“ an das zweite Kapitel des Free2Play-Programms **Runes of Magic** – vermutlich auch deshalb, weil 2010 kein **World of Warcraft**-Add-on zur Wahl stand. 2011 schaffte es erwartungsgemäß die dritte **WoW**-Erweiterung **Cataclysm** auf die Liste der Nominierten – und schnappte sich die Trophäe vor Mitbewerber **Rift**. **Cataclysm** hat die Welt des erfolgreichsten MMORPGs aller Zeiten grundlegend verändert und mit Worgen sowie Goblins zwei neue Völker ins Spiel integriert. Neben den kostenpflichtigen Add-ons erhalten **WoW**-Spieler durch Updates ständig kostenlos neue Inhalte. Die Version 4.2 etwa enthält den Feuerlande-Schlachtzug, der hochstufige Spielergruppen mit knackigen Gegnern und mächtigen Gegenständen lockt.





Assassin's Creed: Brotherhood

Die Konkurrenz in der Adrenalin-Kategorie war groß, doch das dritte Assassinen-Abenteuer setzte sich bei den Lesern gegen Mitbewerber wie **Crysis 2** und den Konsolen-Western **Red Dead Redemption** durch. Kein Wunder, schließlich schnitt das im Rom der Renaissance angesiedele Meuchelspiel im PC-Games-Test sogar noch besser ab als die beiden sehr guten Vorgänger. Zumal die nach den Konsolenfassungen veröffentlichte PC-Version von **Brotherhood** die mit Abstand beste Umsetzung des Action-Adventures darstellt. Das liegt neben der aufpolierten Optik hauptsächlich an der gebührenfreien Integration der für Konsolenspieler kostenpflichtigen DLC-Pakete. Deren Inhalte verlängern das Spielvergnügen sowohl im Einzelspieler-Modus als auch in den innovativen Mehrspieler-Partien.



Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil drei der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90

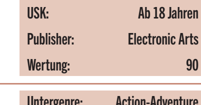


Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im ebenfalls empfehlenswerten Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt!



Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92



Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	90

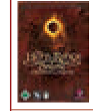


Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	86

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



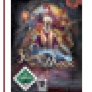
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



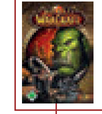
Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



Runes of Magic
Getestet in Ausgabe: 06/09
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Frogster
Wertung:	80



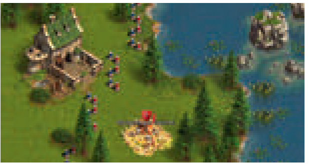
World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Die Siedler Online

Zuletzt tauchten zahlreiche bekannte Spieleserien als Browser- oder Facebook-Umsetzung im Internet auf. Auch die Siedler bekamen einen Online-Auftritt spendiert, der durch seine feine 2D-Optik aus der Masse hervorsticht. Wie im Original sind Sie bei **Die Siedler Online** damit beschäftigt, eine Siedlung samt Wirtschaftskreisläufen zu errichten und den virtuellen Anwohnern bei ihrem hübsch animierten Treiben zuzusehen. Der Wuselfaktor überzeugte auch die Leser, die das Spiel mit dem BÄM! Award in der Kategorie „Online-/Social-Game" auszeichneten. Um sich selbst von der Qualität von **Die Siedler Online** zu überzeugen, legen Sie auf www.diesiedleronline.de ein kostenloses Benutzerkonto an und beginnen wenige Augenblicke später mit dem Aufbau Ihrer Stadt. Ein optionaler Item-Shop verkürzt gegen echtes Geld Wartezeiten.



Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

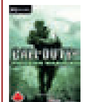


Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

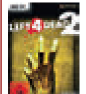
Battlefield: Bad Company 2
Getestet in Ausgabe: 04/10
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



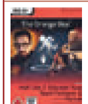
Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

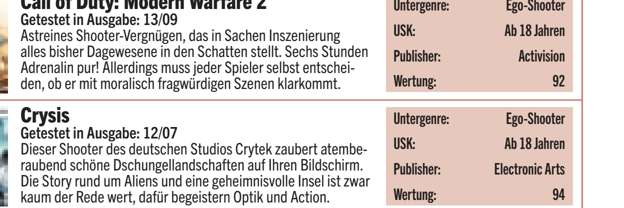
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	93

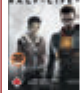


Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

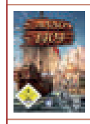
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)

Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

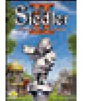
Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



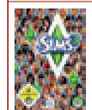
Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

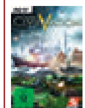
BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD – TEAMGEIST – SIEGER 2011

Call of Duty: Black Ops

Treyarchs rasante Mehrspieler-Gefechte stehen bei PC-Games-Lesern hoch im Kurs: **Call of Duty: Black Ops** stach in unserer Mehrspieler-Kategorie „Teamgeist" das Strategie-Schwergewicht **Starcraft 2: Wings of Liberty** ebenso aus wie den PlayStation-3-Shooter **Killzone 3**. Für den durchschlagenden Erfolg dürfte neben spaßigen **Black Ops**-Spielvarianten wie dem Zombie-Überlebensmodus auch die motivierende Jagd nach höheren Erfahrungsstufen und besseren Waffen verantwortlich sein. Ein steter Map-Nachschub durch Download-Pakete schadet ebenfalls nicht. Der neueste DLC namens **Rezurrection** erscheint Ende August vorerst exklusiv für die Xbox-360-Version des Spiels; die PC-Veröffentlichung der rund 15 Euro teuren Mini-Erweiterung folgt vermutlich im September.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



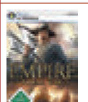
Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	88



Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

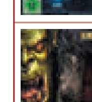


Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)

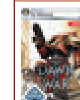
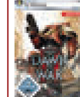
Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspieler-Modus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

Spitzengrafik für GTA 4

Nicht nur mit dem aktuellen IcEnhancer brezeln Sie die Grafik von Grand Theft Auto 4 kräftig auf. Welche Mods sonst noch für geniale Optik sorgen, erklären wir ebenfalls.

INHALT

IcEnhancer 103
IcEnhancer v1.3 Beta 105
ModPack.. 106
Weitere Mods 107
Installation, GTA-4-Downgrade 108
Benchmark, FAQ, Script Hook,
Config-Tuning 109

HEISSES EISEN!

Achtung: Durch diese Mod kann Ihre Grafikkarte überhitzen!

Sollten Sie eine Grafikkarte der Generation Nvidia GF8800, der GF2xx-, GF4xx- oder GF5xx-Serie verwenden, seien Sie beim Spielen der Modifikation besonders vorsichtig! Beobachten Sie das Spiel und die Temperatur Ihrer Grafikkarte genau! Steigt diese deutlich an, schrauben Sie gegebenenfalls die Grafikeinstellungen herunter oder verlassen Sie beim Auftreten von Bildfehlern lieber das Spiel. PC GAMES übernimmt keine Verantwortung für Hardware-Schäden!

TRAUMHAFT | Wegen der verbesserten Beleuchtung würde man am liebsten stundenlang dem Sonnenuntergang entgegenfahren.

Diese Datei müssen Sie herunterladen.





IcEnhancer 1.25



Grafik-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

Von: Marc Brehme und Sebastian Baier

Als die ersten Bilder des genialen IcEnhancer im Internet auftauchten, konnte man glauben, Rockstar hätte GTA 5 angekündigt und erste Screenshots veröffentlicht. Wir erklären, wie Sie mit dieser tollen Mod Ihr GTA 4 sehr imposant verschönern.

Kaum eine Modifikation hat in den letzten Monaten so viel Aufsehen erregt wie der **IcEnhancer** für **Grand Theft Auto 4**. Das kleine Tool des französischen Modders IcE La Glace brezelt die Grafik von **GTA 4** so auf, dass man fast schon glauben könnte, den – bislang noch unangekündigten – nächsten Serienteil vor sich zu haben. Aber weit gefehlt! Mit der kleinen Mod kitzeln Sie aus dem mittlerweile zweieinhalb Jahre alten **GTA 4** eine Grafikqualität heraus, die ihresgleichen sucht. Unser Artikel bezieht sich auf Version 1.25 des **IcEnhancer**, die bei Redaktionsschluss Anfang August zum Download bereitstand. Diese läuft im Gegensatz zur Vorversion 1.2 nun endlich auch mit dem neuesten Patch 1.0.7.0. für **GTA 4** und lässt sich mit der Steam-Version des Spiels verwenden. Nach wie vor ist jedoch empfehlenswert, die Mod mit Version 1.0.4.0 des Spiels zu verwenden, da diese stabiler läuft, weniger Fehler aufweist und außerdem mit vielen anderen Mods kompatibel ist. Wie Sie eine bereits aktuelle Steam-Version wieder auf die alte Version 1.0.4.0 downgraden, erklären wir im Kasten auf Seite 108.

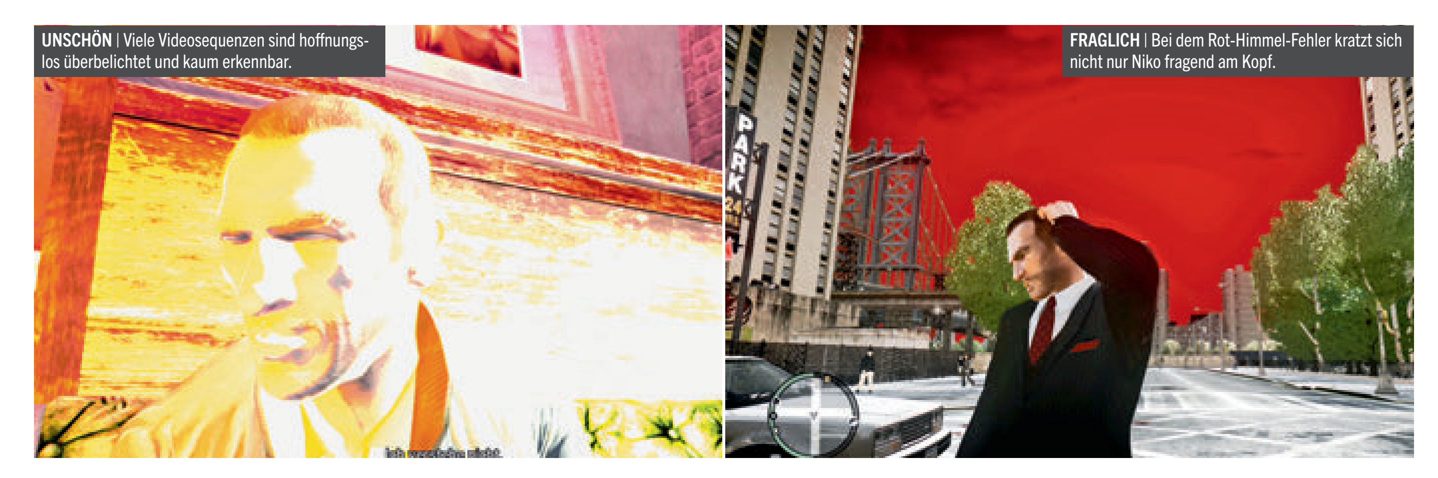
Doch selbst mit Version 1.25 der Mod ist deren Weiterentwicklung noch nicht abgeschlossen. Denn leider haben sich auch in diese Version einige Macken eingeschlichen, auf die wir im Laufe dieses Artikels im Detail eingehen. Wenn Sie dieses Heft in den Händen halten, sollte der **IcEnhancer** bereits als v1.30 Beta erhältlich sein.



EINDRUCKSVOLL | Bei solchen imposanten Szenen weiß man einfach, warum man den **IcEnhancer** installieren sollte.

Dass die Modder IcE La Glace, DKT70 und der Rest des Teams dennoch grundsätzlich eine super Arbeit geleistet haben, ist unverkennbar. Unsere Vergleichsbilder in diesem Artikel zeigen die Unterschiede zwischen dem ungemoddeten Original und der fantastischen Grafik mit der **IcEnhancer**-Mod deutlich. Dadurch, dass die Modder die nächtliche Belichtung von **GTA 4** angepasst haben, schufen sie eine virtuelle Nacht, die wirklich realitätsnah ist. Kam es Ihnen als Spieler in der Nacht des Originals noch so vor, als wäre einfach nur ein Filter mit Rauch aktiviert worden, der alles etwas dunkler macht, so ist die Nacht des **IcEnhancer** jetzt wirklich sehr dunkel, fast schon schwarz. So werden endlich auch die Scheinwerfer und Rücklichter der Fahrzeuge von einem netten Accessoire zu einem wichtigen Spielbestandteil aufgewertet. Denn ohne Scheinwerfer finden Sie in Gegenden ohne Straßenbeleuchtung eher den nächsten Hydranten als den richtigen Weg zu Ihrem Ziel.

Passend dazu wurde auch die Beleuchtung bei Tag überarbeitet. Sie ist jetzt zwar deutlich besser als ohne Mod, allerdings nicht makellos. Zu manchen Tageszeiten wirkt die gesamte Szenerie nach der Installation der Mod leicht überstrahlt und kontrastarm. Doch die atemberaubenden Nachtfahrten



UNSCHÖN | Viele Videosequenzen sind hoffnungslos überbelichtet und kaum erkennbar.

FRAGLICH | Bei dem Rot-Himmel-Fehler kratzt sich nicht nur Niko fragend am Kopf.



KLARHEIT | Abends wird die Skyline von Liberty City endlich nicht mehr von einem grauen Nebel verdeckt.



REALISTISCH | Mit dem **IcEnhancer** sieht das Tageslicht viel authentischer als in der Orginalversion aus.

GRENZENLOS | Mit **Home Invasion** (S. 107) stehen Ihnen mehr Türen offen.

BOMBASTISCH | Die **Exaggerated Physics Mod** (S. 107) bringt Ihnen ein fantastisches Feuerwerk nach Hause.

GLANZVOLL | Mit dem gelungenen **IcEnhancer** (S. 103) bewundern Sie wunderschöne Spiegelungen.

TEAMWORK | Kombiniert man **Real Traffic** (S. 107) mit den neuen Explosionen, erhält man ein bombastisches Ergebnis.

GLANZ | Der **ENB Grainy Paint Fix** (S. 107) entfernt die Körmung von den Autos, sodass diese aussehen wie frisch poliert.

NEUES KLEID | Mit den **Better City Textures** (S. 107) werden viele Texturen dunkler und kontrastreicher.


ROTLICHT | Im roten Licht des Sonnenuntergangs erscheint selbst ein Niko Bellic mit Sturmgewehr romantisch.


EXPLOSIV | Die überarbeiteten Explosionen wirken noch feuriger und realistischer als im Hauptspiel.

machen diesen kleinen Schönheitsfehler wieder wett.

Das liegt vor allem an den kleinen, aber feinen Neuerungen, die der **IcEnhancer** außerdem mit sich bringt. Wir reden von der Spiegelung der Umgebung in den glänzenden Autotexturen sowie der realitätsnahen Darstellung von Feuer und Explosionen.

Wenn Sie zudem das **Better City Textures-Paket** (Seite 107) installieren, das dunklere Texturen beinhaltet, dann fällt die Überlichtung kaum auf. Die Kombination beider Modifikationen ist einfach genial und allen Spielern dringend zu empfehlen!

Dennoch: Ganz fehlerfrei ist auch diese Fan-Erweiterung für **GTA 4** nicht. Zwar wurde das unschöne Design der Bäume aus der Mod-Version 1.2 nun verbessert, trotzdem treten bei Verwendung der aktuell gepatchten **GTA 4**-Version (v1.0.7.0) zwei Schönheitsfehler auf. Diese machen **GTA 4** nicht unspielbar, nerven aber. Zum einen färbt sich der Himmel (Skybox) unter Umständen ab und zu rot. Das beeinträchtigt lediglich die Atmosphäre im Spiel etwas. Schwerwiegender ist da schon das zweite Problem: Durch die veränderte Beleuchtung werden viele Videosequenzen nahezu unansehnlich. Wenn Sie die Mod mit der Tastenkombination „Shift-F12" – die natürlich auch bei allen anderen Gelegenheiten im Spiel funktioniert – deaktivieren, dann hilft das nur bedingt. Da bleibt nur noch: Augen zu und durch. Denn auch trotz dieser beschriebenen kleinen Fehler ist der **IcEnhancer** eine sehr gelungene Modifikation.

Allerdings müssen wir Ihnen – ehrlich wie PC Games nun einmal ist – eine Illusion nehmen, der Sie möglicherweise bislang aufgesessen sind. Die absolut herausragende Grafikqualität, die wir auf vielen Screenshots und Videos im Internet vom **IcEnhancer** bisher gesehen und mit offenen Mündern bestaunt haben, werden Sie mit dieser Fan-Erweiterung allein nicht erreichen.


NACHTLEBEN | In den pechschwarzen Nächten sticht die Beleuchtung der Hochhäuser besonders gut heraus.

Ja, es stimmt zwar, dass der **IcEnhancer** eine echt tolle Grafik macht, aber nein, der allein bringt es nicht ganz. Um die geniale Hochglanzoptik zu erreichen, die auf einschlägigen Websites bei Artikeln über diese Modifikation zu sehen ist, müssen Sie noch Hand an die Konfigurationsdateien legen und auch mit anderen Fan-Erweiterungen nachhelfen. Wie Sie die **GTA 4**-Grafik durch Veränderungen an der ini-Datei noch weiter aufpeppen und welche Mods zusätzlich empfehlenswert sind, erklären wir Ihnen auf den folgenden Seiten. ❑

Info: www.gta4-mods.com

ICENHANCER V1.3 BETA


DETAILLIERT | Die Version 1.3 des **IcEnhancers** soll die Texturen gestochen scharf aussehen lassen.

Der Macher des IcEnhancer scheint ruhelos: Der Release von Version 1.3 steht vor der Tür und soll fantastische Verbesserungen mitbringen.

Trotz des überschwänglichen Lobes der **GTA 4**-Mod-Community für den **IcEnhancer** v1.25 ist das Projekt von IcE La Glace noch nicht abgeschlossen. Am 18. August dieses Jahres (Redaktionsschluss) soll nämlich die Nachfolgerversion der Mod erscheinen, die eine noch bombastischere Grafik zu bieten hat. Beleuchtung, Skybox, Reflexionen und vieles mehr werden überarbeitet. Allerdings wird die Mod entgegen aufgekommener Gerüchte nun doch nicht Direct X 11 unterstützen, was der obige Screenshot vermuten lässt. Außerdem wird der **IcEnhancer** v1.3 vorerst nur mit **GTA 4** in Version 1.0.4.0 kompatibel sein. Ob Sie die Mod auch mit der neuesten Version spielen können, hat Modder IcE La Glace noch offen gelassen. Falls Sie die neue Grafikpracht nicht verpassen wollen, beachten Sie unsere **GTA 4**-Downgrade-Anleitung auf Seite 108.



URLAUB | Das Auto ist wie eine sichere Insel in einem Meer aus Zombies, allerdings keine feuerfeste.



KICK ASS | Mit dem Kick-Script kann man den Passanten einen starken Tritt in den Hintern verpassen.



UNGEWÖHNLICH | Es braucht schon seine Zeit, bis man sich an Autos klauende Passanten gewöhnt hat.

ModPack



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Variabel
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Von: Marc Brehme und Sebastian Baier

Hier erwarten Sie todbringende Zombies, Autos stehlende Passanten und vieles mehr.

Wenn Sie die bessere Grafik durch den **IcEnhancer** noch nicht überzeugt hat, **GTA 4** erneut zu spielen, dann gelingt das vielleicht diesem Modpaket, das von dem Modder HippieCommunist zusammengestellt wurde. Das **Mod-Pack** ändert nichts an der Grafik von **GTA 4,** verfeinert aber das Spiel durch 20 nützliche Skripts.

Die wohl beeindruckendste Änderung ist der Zombie-Modus. Durch das Drücken der F12-Taste im Spiel verwandelt sich selbst der friedliebendste Passant in Ihrer Nähe in einen hinkenden und blutrünstigen Zombie, der Sie unablässig verfolgt. Aus diesem Dilemma gibt es nur einen Ausweg: die Nutzung einer fetten Knarre. Die Untoten sind nämlich sehr zäh und können nur durch einen Kopfschuss, Feuer, einen harten Stoßdämpfer oder sehr viel Schrot ins digitale Jenseits befördert werden. Um die bedrohliche Stimmung zu verstärken, stoßen die Zombies unheimliche Geräusche aus, es fallen brennende Fahrzeuge aus den Wolken und der Himmel öffnet seine Schleusen.

Neben dem Kampf ums Überleben inmitten Hunderter Zombies hält das Modpaket noch weitere neue Spielelemente bereit. So sind Sie nicht mehr der einzige „Bad Guy" in Liberty City. Nun kommt es vor, dass Passanten sich auf offener Straße prügeln, Sie selbst aus Ihrem auf Hochglanz polierten Auto gezerrt werden oder NPCs Ihnen Ihr hart erarbeitetes Geld stehlen. Das bleibt von der Polizei allerdings nicht unbemerkt: Es ist ein schönes Gefühl, wenn ein Beamter im Spiel seine Waffe mal ausnahmsweise nicht auf Ihre Spielfigur richtet.

Weiterhin können Sie nun die Kofferräume jedes beliebigen Wagens öffnen und dort nützliche Gegenstände finden. Oder Sie geben einem vorbeilaufenden Wachmann einen festen Tritt in den Hintern. Außerdem müssen Sie Little Jakob nun nicht mehr nur beim Kiffen zuschauen, Ihre Spielfigur kann selbst zu weichen Drogen wie Haschisch greifen. Alles in allem stehen Ihnen in der Spielwelt von Liberty City sehr viel mehr Möglichkeiten offen, wenn Sie dieses Modpaket installieren.

Zunächst müssen Sie allerdings dafür **GTA 4** erst einmal skriptfähig machen. Dazu laden Sie auf der Seite www.gta.cz/eng/gta4/download/gtaiv-net-script-hook-v1-7-1-6-beta das **GTAIV.Net Script Hook** herunter und entpacken es in Ihren **GTA 4**-Ordner. Bei der **GTA 4**-Version 1.0.4.0 konnte unser Spiel dann allerdings nicht mehr geladen werden. Tritt dieses Problem auch bei Ihnen auf, so aktualisieren Sie Ihr **GTA 4** auf die Version 1.0.7.0 oder befolgen Sie die Anweisungen des Kastens „Script-Hook" auf Seite 109.

Läuft das Spiel fehlerlos, dann laden Sie das HippieCommunist-Modpaket auf www.gtagarage.com/mods/show.php?id=15964 herunter und entpacken es in den „scripts"-Ordner Ihres **GTA 4**-Verzeichnises. Nun müssten die Skripts in Ihr Spiel integriert sein. Welche neuen Spielelemente es jetzt in Ihrem **GTA 4** gibt und welche Tasten diese aktivieren, lesen Sie bitte in der der Mod beigelegten Readme-Datei nach.

Werden Sie im Spiel ständig ungewollt verhaftet, ohne sich wehren zu können, dann entfernen Sie die Datei „Ticket.CS" aus dem „scripts"-Ordner. Sollte Ihnen ein weiteres Skript nicht zusagen, dann lässt es sich ebenfalls so entfernen.

Nun können Sie sich getrost in eine Horde Zombies stürzen oder einem Passanten einen Fußabdruck aufs Gesäß verpassen. Sollte Ihnen auch dieses aufgebohrte Spielgefühl noch nicht ausreichen, beachten Sie unsere Mod-Tipps auf der nächsten Seite. ❑

Info: www.gtagarage.com

GRAND THEFT AUTO 4

Better City Textures



Falls Sie auf den meisten Screenshots des **IcEnhancers** im Internet gegrübelt haben, woher die tollen Stadtansichten kommen, liefern wir Ihnen jetzt die Antwort: **Better City Textures**. Diese 7 Gigabyte große Mod ersetzt viele Texturen im Spiel durch kontrastreichere und farbenfrohere Varianten. In Kombination mit dem IcEnhancer erstrahlt **GTA 4** dann so schön wie nie zuvor. Um dieses fantastische Texturenpaket zu installieren, laden Sie einfach die einzelnen Dateien aus dem Internet (www.gtagarge.com/mods/show.php?id=5906) nacheinander herunter. Entpacken Sie dann die Dateien – beginnend mit der Better City Textures.part01.rar – in einen beliebigen Ordner. Kopieren Sie nun das „pc“-Verzeichnis in Ihren **GTA 4**-Ordner – aber noch bevor Sie den **IcEnhancer** installieren. *(sb)* ❑

Info: www.gtagarage.com



Grafik-Mod

AUGENWEIDE | Durch **Better City Textures** wird die grafische Darstellung der Stadt verbessert.

GRAND THEFT AUTO 4

Grafik-Mod

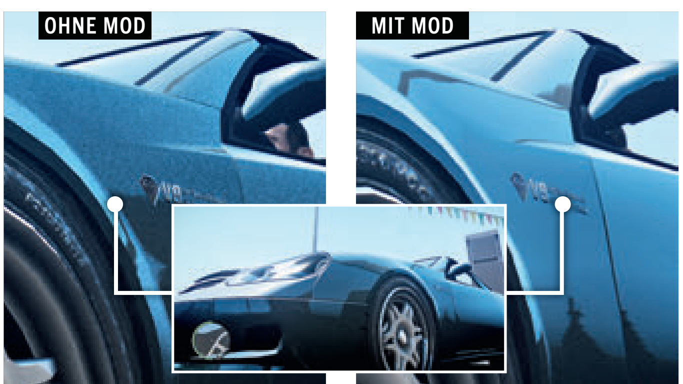
ENB Grainy Paint Fix



Wenn Sie anstelle der körnigen Texturen einen glänzenden und glatten Lack auf Ihren Autos sehen wollen (siehe Vergleichsbilder unten), dann ist der **ENB Grainy Paint Fix** von pedee pablo genau das Richtige für Sie.

Nach dem Download von www.gta4-mods.com/misc/enb-grainy-paint-fix-f9445 entpacken Sie die Dateien in einen beliebigen Ordner und befolgen dann die Anweisungen in der beiliegenden Readme-Datei. Zur Installation wird das Tool **Spark IV** benötigt, das Sie ebenfalls im Internet finden und herunterladen können. Damit öffnen Sie, wie in der Readme beschrieben, die Datei vehicles.img-Datei (NICHT *.rpf), importieren die Datei Vehshare.wtd dort hinein und speichern die Datei wieder ab. Klingt kompliziert, ist es aber nicht. Trauen Sie sich – es lohnt sich! *(sb)* ❑

Info: www.gta4-mods.com



GRAND THEFT AUTO 4

Exaggerated Physics



Einen besseren Namen als **Exaggerated Physics**, (übertriebene Physik) hätte dDefinder für seine Mod wohl kaum finden können. Alle Explosionen sind deutlich heftiger als im Originalspiel und Hydranten schleudern sogar Autos durch die Luft. Laden Sie zur Installation die Datei auf www.gta4-mods.com/misc/exaggerated-physics-f2526 herunter und kopieren Sie den „common“-Ordner in Ihr **GTA 4**-Installationsverzeichnis. *(sb)* ❑

Info: www.gta4-mods.com



Gameplay- bzw. Physik-Mod

RUMS | Starke Explosionen wirbeln Autos und Passanten umher.

GRAND THEFT AUTO 4

Real Traffic





Gameplay-Mod

ÜBERFÜLLT | Unfälle sind im dichten Verkehr keine Seltenheit.

Diese kleine Mod von 47 stellt den Tagesablauf vieler Bewohner von Liberty City auf den Kopf. Nachts fahren nun deutlich weniger Autos als im Orginalspiel. Dafür verstopfen tagsüber die Pendler die Straßen von **GTA 4**. In Kombination mit der **Exaggerated Physics**-Mod (links) und einem Raketenwerfer ergibt das ein beispielloses Feuerwerk.

Laden Sie die Mod unter der Webadresse www.gta4-mods.com/misc/real-traffic-f5912 herunter und entpacken Sie die Dateien in Ihren **GTA 4**-Ordner nach common/data. *(sb)* ❑

Info: www.gta4-mods.com

GRAND THEFT AUTO 4

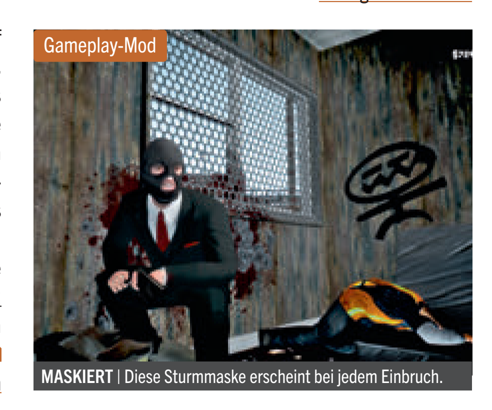
Home Invasion



Haben Sie auch in **GTA 4** häufig vor Türen gestanden und vergeblich auf die E-Taste gehämmert, um ein Haus zu betreten? Das ist mit dieser Mod Geschichte. Nun können Sie in bestimmmte Häuser einbrechen, um sich mit Diebstählen ein wenig dazuzuverdienen. Die F12-Taste zeigt an, welche Gebäude betretbar sind. Sie sollten sich aber gut bewaffnen, bevor Sie diese Türen eintreten, denn die Bewohner wehren sich erbittert und rufen auch die Polizei.

Haben Sie die Mod von www.gtaforums.com/index.php?showtopic=471475 heruntergeladen, entpacken Sie sie in den **GTA 4**-„scripts“-Ordner. Vorher müssen Sie **GTA 4** aber skriptfähig gemacht haben (siehe S.109, „Script Hook“) *(sb)* ❑

Info: www.gtaforums.com



Gameplay-Mod

MASKIERT | Diese Sturmmaske erscheint bei jedem Einbruch.

Installation leicht gemacht

Von: Marc Brehme/
Sebastian Baier

Alles einfach oder was? Wir zeigen, wie Sie den IcEnhancer richtig installieren.

Um die Hochglanzgrafik des **IcEnhancers** zu genießen, müssen Sie die Mod natürlich zunächst mit Ihrem **GTA 4** verheiraten. Dazu besuchen Sie die Seite www.gta4-mods.com/misc/icenhancer-125---enb-graphic-mod-f9503, klicken auf die Schaltfläche „Jetzt downloaden" und laden so die Datei herunter. Diese öffnen Sie dann mit einem Doppelklick und lesen das enthaltene Textdokument. Darin finden Sie den aktuell gültigen Link für den Download der eigentlichen Mod-Datei. Öffnen Sie den Link in Ihrem Browser. Auf der Webseite starten Sie den Download durch einen Klick auf die in Bild 2 gezeigte Schaltfläche. Haben Sie etwas Geduld. Die herunterzuladende Datei ist knapp über 100 Megabyte groß. Öffnen Sie nun die Datei mit einem Entpackprogramm wie WinRar. Klicken Sie in WinRar auf „Entp. nach" (Bild 3) und wählen Sie einen beliebigen, neu erstellten Zielordner.

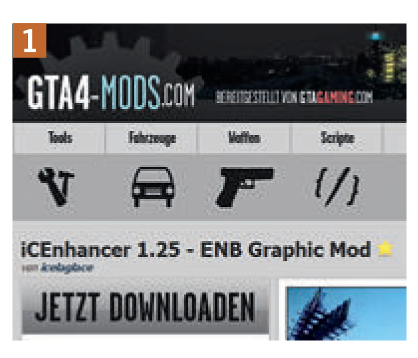
Nach dem Entpackvorgang navigieren Sie zu diesem Ordner und kopieren entweder den Inhalt des Ordners „Beta version for EFLC – 1070" oder „Normal version for 1040 patch" (abhängig von Ihrer **GTA 4**-Version) sowie den Inhalt des Verzeichnisses „If it doesn't work" in Ihren **GTA 4**-Ordner. Nutzer der Steam-Version finden diesen Ordner in Ihrem Steam-Verzeichnis unter steam/SteamApps/common. Erstellen Sie vor dem Datentransfer unbedingt eine Sicherheitskopie des **GTA 4**-Ordners! Die Frage nach dem Ersetzen von Dateien beantworten Sie mit „Ja". Wenn beim Start von **GTA 4** oben links ein Schriftzug (Bild 5) erscheint, haben Sie den **IcEnhancer** erfolgreich installiert. ❑

DER REIHE NACH

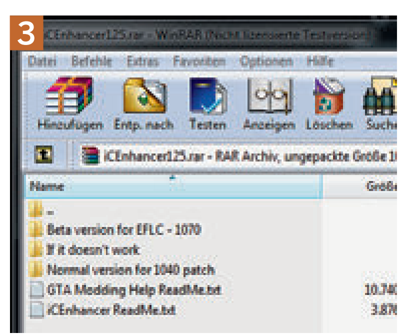
Um sämtliche in diesem Artikel vorgestellten Mods spielen zu können, sollten Sie folgende Installationsreihenfolge einhalten:

1. Better City Textures
2. IcEnhancer 1.25
3. ENB Grainy Paint Fix
4. Exaggerated Physics
5. Script Hook
6. HippieCommunist ModPack
7. Home Invasion
8. Real Traffic

Wenn Sie diese Reihenfolge der Installation nicht beachten, können Fehler im Spiel auftreten!







DOWNGRADE DER STEAM-VERSION VON GTA 4

Nach wie vor ist die Version 1.0.4.0 von **GTA 4** die von allen Moddern am besten unterstützte und bei ihnen beliebteste Version des Spiels. Steam-Nutzer haben hier das Nachsehen, denn in der Standardeinstellung hält Steam auch dieses Spiel immer auf dem neuesten Stand. In der Regel spielen Steam-Nutzer also mit Version 1.0.7.0. Damit auch Sie den **IcEnhancer** mit der Version 1.0.4.0 optimal nutzen können, folgen Sie unserer Anleitung, um die aktuelle Steam-Version wieder auf die modfreundliche v1.0.4.0 herunterzustufen (Downgrade). Bitte befolgen Sie die Anleitung ganz genau. Die meisten Fehler entstehen durch übersehene oder vergessene Kleinigkeiten. Hinweis: Sie müssen **GTA 4** mindestens einmal per Steam starten und die Anfangsinstallation durchlaufen lassen, bevor Sie mit dieser Anleitung fortfahren können!

Erstellen Sie zunächst eine Sicherheitskopie von Ihrer GTA 4-Installation!

1. Starten Sie Steam und rechtsklicken Sie in der Spielebibliothek auf „**Grand Theft Auto 4**". Ändern Sie in den Eigenschaften im Registerreiter „Updates" die Option auf „Dieses Spiel nicht automatisch aktualisieren". Beenden Sie Steam.

2. Laden Sie sich den **GTA**-Patch 1.0.4.0 herunter. Diesen finden Sie etwa unter [Link 1] und installieren Sie ihn. Klappt das nicht, weil der Installer einen Fehler anzeigt, laden Sie sich das Archiv von [Link 2] herunter und entpacken Sie dessen Inhalt in Ihren **GTA 4**-Ordner. Überschreiben Sie dabei alles.

3. Laden Sie sich unter [Link 3] das „**Rockstar Social Group Tool**" (RGSG) herunter, aber installieren Sie es noch nicht!

4. Benennen Sie Ihren **GTA 4**-Ordner unter „X:\(...)\Steam\SteamApps\common\grand theft auto iv\GTAIV" um. Der Name ist dabei egal, er darf nur nicht mehr „GTAIV" lauten. Wenn Sie den Ordner nicht umbenennen, müssen Sie **GTA 4** neu installieren und mit diesem Downgrade noch einmal von vorn beginnen!

5. Erst jetzt installieren Sie das in Schritt 3 heruntergeladene RGSG-Tool. Dieses erstellt automatisch unter „X:\(...)\Steam\SteamApps\common\grand theft auto iv\" einen neuen **GTA 4**-Ordner mit Inhalt. Sollte das Installationsprogramm einen Fehler anzeigen, laden Sie sich das Archiv von [Link 4] herunter. Das ist das RGSG-Tool in bereits installierter Form.

6. Kopieren Sie nun den kompletten Inhalt aus dem neu erstellten **GTA 4**-Ordner (X:\(...)\Steam\SteamApps\common\grand theft auto iv\GTAIV) in den Ordner mit den Spieldateien, den Sie in Schritt 4 umbenannt hatten.

7. Löschen Sie den **GTA 4**-Ordner wieder und benennen Sie Ihren Ordner mit den Spieldateien wieder um in „GTAIV". Er sollte nach wie vor unter „X:\(...)\Steam\SteamApps\common\grand theft auto iv\" sein.

8. Gratulation! Sie haben den Downgrade erfolgreich abgeschlossen. Sofern Sie nicht noch Rückstände von inkompatiblen Mods (Xliveless- und ScriptHook-Nutzer lesen den Kasten auf der nächsten Seite) haben, sollte **GTA 4** nun unter Version 1.0.4.0 einwandfrei funktionieren.

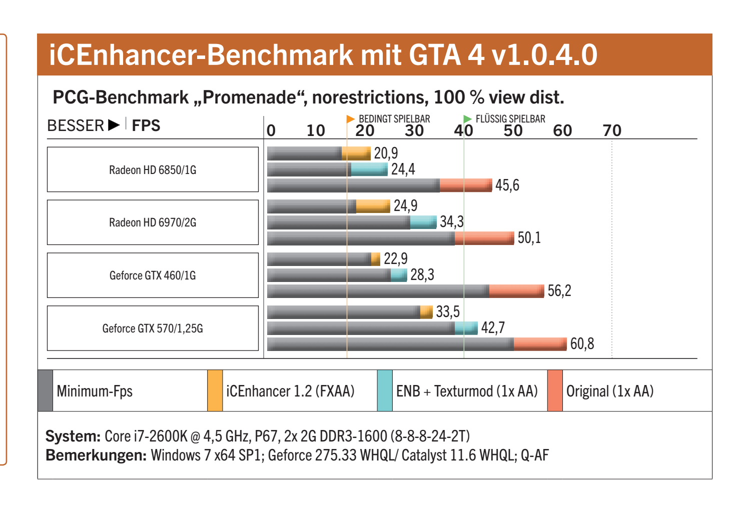
Link 1 : www.gamefront.com/files/14266711/gta-iv_patch_1040_zip
Link 2: www.mediafire.com/?s5y7sg5qru2v2mz
Link 3: http://media.rockstargames.com/IV/PC/RSGSC/RGSC_1_1_3_0.rar
Link 4: http://www.mediafire.com/?h7j1h0v6syapw9w

SCRIPT HOOK FÜR 1.0.4.0

Viele Modifikationen für GTA 4 sind geskriptet. Um diese in das Spiel zu integrieren, benötigen Sie das Tool Script Hook. Bei einer anderen Spielversion als 1.0.7.0 führte die Installation des Programms zu Abstürzen. Mit unserer Anleitung funktioniert Script Hook allerdings auch mit der GTA 4-Version 1.0.4.0.

Laden Sie die Datei GTA-IVScriptHook 0.4.0 Redist.zip von der Internetseite www.mediafire.com/?m70c1rxnml3etz0 herunter und entpacken Sie den Inhalt in Ihr **GTA 4**-Installationsverzeichnis. Dann besuchen Sie die Webseite www.gtaforums.com/index.php?showtopic=392325, klicken auf die Schaltfläche „Download the GTAIV .Net Script Hook here" und öffnen die heruntergeladene Datei. Kopieren Sie anschließend das Verzeichnis „scripts" und die Datei ScriptHookDotNet.asi, aber NICHT die ScriptHook.dll, ebenfalls in Ihren **GTA 4**-Ordner. Um nun ein Skript zu installieren, müssen Sie dieses einfach in das Verzeichnis „scripts" einfügen. Fertig!

iCEnhancer-Benchmark mit GTA 4 v1.0.4.0



System: Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2x 2G DDR3-1600 (8-8-8-24-2T)
Bemerkungen: Windows 7 x64 SP1; Geforce 275.33 WHQL/ Catalyst 11.6 WHQL; Q-AF

Häufig gestellte Fragen (FAQ)

Von: Marc Brehme/Sebastian Baier

Kurz und knackig: Unsere Antworten auf wiederkehrende Fragen.

Dass das Erstellen von Mods nicht einfach ist, ist kein Geheimnis. Aber manchmal stellt schon das Installieren und Starten einer Mod Einsteiger vor ungeahnte Probleme. Unsere Antworten auf häufige Fragen helfen Ihnen, sich zurechtzufinden.

Ich spiele GTA 4 über Steam. Wie bekomme ich es von Spielversion 1.0.7.0 auf 1.0.4.0?
Um Ihr **GTA 4** auf v 1.0.4.0 downzugraden, lesen Sie bitte unsere Anleitung im Kasten auf Seite 108.

Nach der Installation des IcEnhancer treten nun Grafikfehler im Spiel auf. Was soll ich tun?
Wenn Ihnen beim Spielen von **GTA 4** mit installiertem **IcEnhancer** Grafikfehler wie extreme Farbänderung der Texturen auffallen, überhitzt Ihre Grafikkarte. Sie sollten das Spiel so schnell wie möglich beenden. Falls Sie das nicht tun, müssen Sie mit Schäden bei Ihrer Hardware rechnen. Sollte dieser Fehler häufiger auftreten, deinstallieren Sie die Mod. Löschen Sie dazu alle Dateien in Ihrem **GTA 4**-Verzeichnis und kopieren Sie in den nun leeren Ordner Ihr Backup von **GTA 4**, das Sie bei der Installation des **IcEnhancers** erstellt haben.

Bei der Benutzung von Xliveless verschwinden die Menütexte im Spiel. Was kann ich tun?
Um dieses Problem zu lösen, laden Sie die Datei auf files.pctflux.net/file.php?id=201107132656217 herunter und entpacken diese nach common\data. Legen Sie vorher eine Sicherheitskopie des data-Verzeichnis an. Die Menütexte sollten jetzt wieder angezeigt werden.

Wo finde ich als fortgeschrittener Benutzer eine Anleitung für weiteres Tuning der .ini-Konfiguration?
Eine solche Anleitung finden Sie unter gtabay.cba.pl/index_dokumentacja_gta4_en.htm – allerdings nur in Englisch.

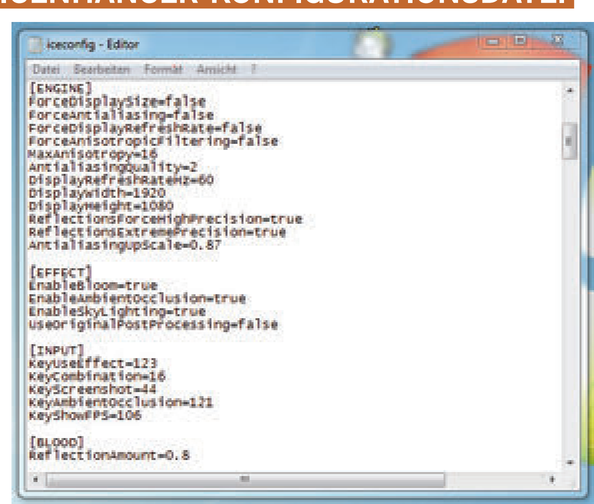
Wie finde ich heraus, welche GTA 4-Version ich installiert habe?
Navigieren Sie im Windows-Explorer zu Ihrem **GTA 4**-Installationsverzeichnis und markieren Sie dort die Datei GTAIV.exe. Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf die Datei und öffnen Sie die „Eigenschaften". In der Rubrik „Details" wird die Versionsnummer angezeigt.

Warum ist mit installierter IcEnhancer-Mod der Himmel im Spiel manchmal plötzlich rot?
Dieser Fehler tritt nur mit der **GTA 4**-Version 1.0.7.0 auf, die nicht hunderprozentig mit dem **IcEnhancer** kompatibel ist. Um den Fehler zu beheben, downgraden Sie **GTA 4** auf Version 1.0.4.0. (siehe Kasten S. 108). ❑

STANDARD IST OUT – UNSERE TIPPS & TRICKS ZUR ICENHANCER-KONFIGURATIONSDATEI

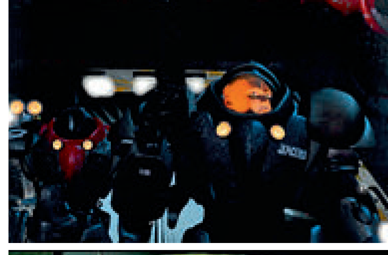
Wer mit den Voreinstellungen von Modder Ice La Glace nicht zufrieden ist und gern selbst etwas ausprobiert, bekommt mit der Datei „iceconfig" eine optimale Spielwiese.

Für die Perfektionisten unter den Lesern ist es sinnvoll, etwas mit der Konfigurationsdatei „iceconfig" zu experimentieren und sich so die passenden Einstellungen für den eigenen PC zusammenzubasteln. Sie finden die Datei nach der Installation des **IcEnhancer** im Spielverzeichnis von **GTA 4**. Am einfachsten erzielen Sie Erfolge, wenn Sie zu Beginn mit den ersten drei Einstellungen unter der Rubrik „EFFECT" experimentieren. Die Parameter „EnableBloom", „EnableAm¬bientOcclusion" und „EnableSkyLighting" lassen sich durch die Eingabe von „true" oder „false" aktivieren bzw. deaktivieren. Entscheiden Sie selbst, was Ihnen besser gefällt. Durch das Deaktivieren von „EnableBloom" wird die Grafik eine Stufe dunkler dargestellt. Vor allem die Lichtkegel und Lichtquellen wirken dann weniger grell. Dies ist auch dann der Fall, wenn Sie das „true" hinter „EnableAmbientOcclusion" durch „false" ersetzen. Wenn Sie hingegen „EnableSkyLighting" deaktivieren, wird die Strahlungsstärke des Himmels reduziert, was zwar noch dunklere Nächte, aber auch weniger grelle Tage zur Folge hat. Fortgeschrittene Nutzer der dem **IcEnhancer** zugrunde liegenden **ENB**-Modifikation können natürlich auch gern mit den komplexeren Einstellungen experimentieren. Hier ist jedoch dringend angeraten, eine Sicherheitskopie der ursprünglichen Datei anzulegen.





KULT | **Starcraft** (1998) ist von keinem E-Sport-Turnier wegzudenken und wird selbst heute noch aktiv gespielt.







STILVOLL | Die Rendervideos von **Starcraft** waren zwar cool gemacht, hatten aber nichts mit der Story zu tun.

Starcraft: Als Blizzard nach den Sternen griff

Von: Felix Schütz

Das wohl bekannteste aller Strategiespiele – so fing es an.

Es war zu Beginn des Jahres 1996. Blizzard hatte gerade seinen jüngsten Hit gelandet, **Warcraft 2: Tides of Darkness**. Er sollte das Genre nachhaltig prägen. Vom Erfolg beflügelt, stürzte sich Blizzard auf sein nächstes Projekt: Diesmal sollte es ein Sci-Fi-Spiel werden, mit drei verschiedenen Fraktionen, aber sonst all den Eigenschaften, die auch **Warcraft 2** ausgezeichnet hatten. **Starcraft** war geboren.

Man programmierte eifrig drauflos, die erste spielbare Version war binnen Monaten vorzeigbar. Blizzard dachte sogar darüber nach, Orks in das Spiel einzubauen, verwarf die Idee dann aber zugunsten einer neuen Alien-Spezies: Die „Nightmarish Invaders" trugen von Beginn an die Züge dessen, was wir heute als Zerg kennen. Der Rest des Spiels ließ jedoch zu wünschen übrig: Die **Warcraft 2**-Engine, auf der das Spiel fußte, die ungelenken Animationen und der Grafikstil wirkten veraltet. Nachdem die Entwickler das Spiel erstmals auf der E3 1996 präsentiert und eher verhaltenes Feedback geerntet hatten, machten sich Zweifel breit. Frank Pearce, Mitbegründer von Blizzard, wird 14 Jahre später gestehen, dass man sich damals ein wenig für **Starcraft** geschämt habe. Blizzard musste nun lernen, mit den eigenen Ansprüchen umzugehen – es folgte die notwendige Konsequenz.

Blizzard stampfte Starcraft ein und begann noch mal von vorne. Man programmierte eine neue Engine, dachte sich bessere Spielmechaniken, eine größere Handlung und feinere Bedienelemente aus. Mit Erfolg: Obwohl die neue Alpha-Version von Ende 1996 noch arg grob wirkte, zeigte sie, dass Blizzard den richtigen Weg gefunden hatte. Es folgte eine harte Entwicklungszeit, die Programmierern und Designern monatelange Überstunden abverlangte. Nach unzähligen Terminverschiebungen erschien **Starcraft** am 31. März 1998.

Drei Rassen, die sich – im Gegensatz zu **Warcraft 2** – komplett unterschiedlich spielen, zeichnen **Starcraft** bis heute aus: Terraner, Protoss und Zerg. Obwohl jede Fraktion zig Strategien ermöglicht, ist das Spiel fair ausbalanciert – keine Selbstverständlichkeit bei solch einer taktischen Tiefe. Auch die Gegner-KI weiß zu überzeugen, während die



JUBEL | Vor allem in Korea, aber auch auf der ganzen Welt werden professionelle **Starcraft**-Turniere abgehalten – hier im August 2011 bei dem European Battle.net Invitational im polnischen Warschau.

Wegfindung der Einheiten eher enttäuscht: Immer wieder bleiben die Truppen in Zugängen stecken oder kommen nicht recht vom Fleck – ein Problem, das Blizzard selbst nach vielen Patches nicht gelöst hat.

Die Story von Starcraft wurde von Spielern wie Fachpresse hochgelobt: Kein anderes Strategiespiel bot damals derart geschliffene Charaktere und überraschende Wendungen, die Abenteuer von Raynor, Kerrigan, Tassadar und Zeratul blieben lange im Gedächtnis. Auch das Spieluniversum an sich wirkte durchdacht und ausgearbeitet – zum allerersten Mal präsentierte sich Blizzard damit als eine Firma, die nicht nur gute Spiele entwickeln, sondern auch tolle Geschichten erzählen kann. Ironischerweise sind die Zwischensequenzen kein Teil der Handlung, denn die kurzen Filmchen waren bereits fertig gerendert, als die Story noch gar nicht komplett geschrieben war. Daher beschloss man, die Videos einfach als Stimmungsgeber und Belohnung für den Spieler einzustreuen – erst mit **Diablo 2** erschuf Blizzard später ein Spiel, das seine Story auch mittels aufwendiger Videos erzählte.

Die Spielgrafik von **Starcraft** war durch die häufigen Terminverschiebungen schon bei Release nicht mehr zeitgemäß: 640 x 480 Bildpunkte konnten 1998, als 3D-Grafiken längst auf dem Vormarsch waren, keine Begeisterungsstürme mehr ernten. Dafür überzeugt bis heute der gelungene Stil: Vom Protoss-Warpknoten über das voll animierte Hauptmenü bis hin zum letzten Zerg-Stachel war **Starcraft** raffiniert durchdesignt.

Einer der vielen Gründe, warum **Starcraft** bis heute zu den wichtigsten PC-Spielen zählt, ist sein Editor. Damit konnten die Spieler nicht nur eigene Karten entwerfen, sondern auch Missionsziele festlegen, Trigger platzieren, Texte und Audiodateien einbauen und damit ganze Kampagnen austüfteln. **Starcraft** war auch das erste Spiel, für das eine eigene **Tower Defense**-Mod entworfen wurde, die vielen Entwicklern später als Vorlage dienen sollte.

Mods und Maps allein hätten aber niemals so gut in **Starcraft** funktioniert, gäbe es nicht das Battle.net – Blizzards Online-Plattform, die man bereits 1996 für **Diablo** auf den Markt gebracht hatte. **Starcraft** nutzte das Battle.net auf clevere Weise: Es speicherte alle Nutzerdaten auf Blizzards Servern ab, dadurch war die Gefahr durch Cheater stark eingegrenzt. Außerdem konnten die Spieler ihre Maps bequem über das Battle.net tauschen. Blizzard versorgt das Spiel bis heute regelmäßig mit Updates, außerdem erschien im November 1998 das Add-on **Brood War**, das neben einer knackigen Kampagne auch neue Einheiten, Upgrades und Cutscenes mitbrachte – ein Pflichtkauf für Fans.

Das heutige Ansehen des E-Sports ist auch ein Verdienst von **Starcraft**: Das kostenlose Battle.net, das faire Balancing und die Möglichkeit, das so zugängliche Spiel auf extrem hohem Niveau mittels Hotkeys zu spielen, sorgten für seinen beispiellosen Siegeszug. Besonders in Korea hat das Spiel längst den Status eines Volkssports: Profi-Spieler werden dort wie Popstars gefeiert, Matches werden live übertragen, die Turniere sind mit hohen Preisgeldern dotiert. Es ist kein Wunder, dass Blizzard daher neun Jahre später dieses Land wählte, um dort den Nachfolger **Starcraft 2** anzukündigen. ❑

SCHON GEWUSST?

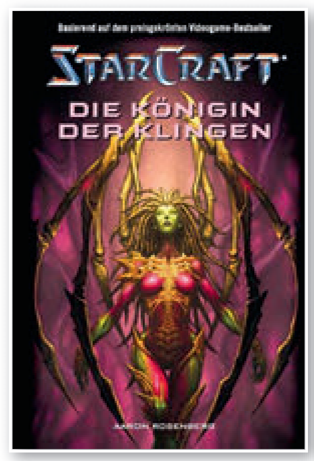
NAMENSÄNDERUNG: Die „Zerg" hießen ursprünglich „Zurg". Blizzard sah sich jedoch gezwungen, den Namen zu ändern, um keinen Rechtsstreit zu riskieren: In dem Film **Toy Story** (1995) taucht nämlich ein Alien namens Zurg auf. 1996, noch bevor der Name „Zurg" gefunden war, hatte Blizzard übrigens noch einen anderen Namen für die Monsterbrut, der aber vermutlich nur ein Platzhalter war: Blizzard bezeichnete sie als „Nightmarish Invaders".



RAUMFLUG: Starcraft macht seinem Namen alle Ehre, denn es war das erste Computerspiel, das es tatsächlich bis ins All geschafft hat: Der Astronaut Daniel T. Barry, bekennender **Starcraft**-Fan, nahm eine Kopie des Spiels mit auf die Space-Shuttle-Mission STS-96, die am 27. Mai 1999 ins Weltall startete. Später schickte er Blizzard einige Fotos und einen Dankesbrief – sie sind in Blizzards hauseigenem Museum ausgestellt.

ERWEITERUNGEN: Neben dem offiziellen Add-on **Brood War**, das Blizzard zusammen mit dem Studio Saffire entwickelte, gibt es noch zwei weitere, eher unbekannte **Starcraft**-Erweiterungen: **Insurrection** und **Retribution** wurden von Aztech New Media und Stardock entwickelt und offiziell von Blizzard authorisiert. Die eher mäßigen Add-ons erzählen alternative Handlungen im **Starcraft**-Universum, fügen dem Spiel aber weder neue Einheiten noch Ideen hinzu. Trotz Blizzards Freigabe liefert der Hersteller keinen Support für die Titel.

REKORDHALTER: Starcraft ist mehrfach im Guinnessbuch der Rekorde vertreten. Auszeichnungen gab es unter anderem für das langlebigste E-Sport-Spiel (Stand: November 2010) und das bestverkaufte PC-Strategiespiel (Stand: November 2010). Auch **Starcraft 2** ist mit einem Rekord vertreten: Das Spiel darf sich rühmen, am Erstverkaufstag mehr als eine Million Mal über die Ladentheke gewandert zu sein – das macht es zum am schnellsten verkauften Strategiespiel.



LESESTOFF: Zu **Starcraft** sind bislang zehn Romane erschienen, Tendenz steigend. Hinzu kommen zahlreiche Comic-Reihen, Spielfiguren, ein Brettspiel und jede Menge weiterer Merchandise-Artikel.

EASTEREGGS: Wenn man manche Einheiten in **Starcraft** mehrmals anklickt, sind neben allerlei lustigen Kommentaren auch Audio-Dateien aus **Diablo** zu hören. **Starcraft 2** quillt sogar regelrecht über vor Eastereggs: Anspielungen auf Apples iPhone, ein Minispiel namens **The Lost Viking** (in Anlehnung an Blizzards Knobelspiel **The Lost Vikings**) oder ein **Warcraft**-Taure, der sich per Dixi-Klo ins Weltall schießt, sind da nur einige von vielen Beispielen.



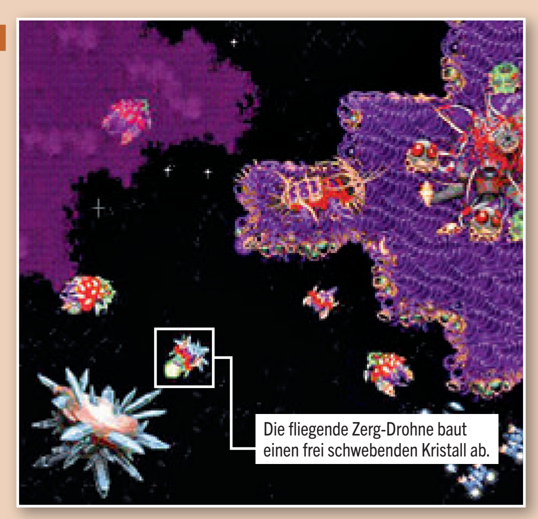
NINTENDO: Starcraft erschien 2000 auch für das Nintendo 64, eine der wenigen Konsolenportierungen eines Blizzard-Spiels. **Starcraft 64** umfasste alle Missionen des Hauptspiels und die des Add-ons **Brood War**, allerdings wurden Zwischensequenzen und Audio-Dateien kräftig gekürzt, um auf das kleine Modul zu passen. Grafisch wirkt das Spiel etwas unschärfer als das PC-Original, das Interface wurde aber sinnvoll an den damals innovativen N64-Controller angepasst. Online-Multiplayer gab es zwar nicht, dafür aber einen lokalen Koop-Modus.

VON ALPHA BIS BETA: DIE EVOLUTION EINES MEISTERWERKS

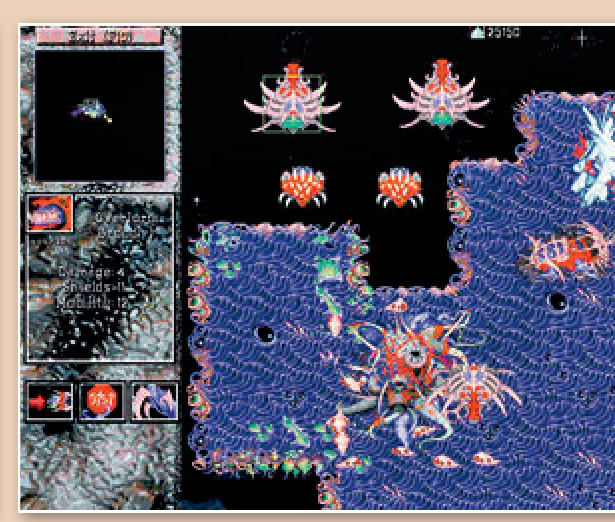
Das **Starcraft**, wie Millionen von Fans es heute kennen, begann mit einer veralteten Technik, aber vielen guten Ideen. Zunächst sollte das Spiel auf der Engine von **Warcraft 2** basieren. Mitte 1996 war **Starcraft** bereits weit entwickelt und spielbar – eine frühe Alpha-Version. Blizzard erkannte jedoch, dass die Technik nicht mehr zeitgemäß war, und stoppte die Entwicklung. Bob Fitch, Blizzards leitender Programmierer, nahm sich anschließend einige Wochen Zeit und schrieb eine komplett neue Engine. Erst damit war es den Entwicklern möglich, all ihre Ideen umzusetzen und einen modernen Look zu finden. Für Blizzard begann damit eine lange und quälende Entwicklungsphase, in der das Team viele Überstunden schob, um **Starcraft** – nach unzähligen Terminverschiebungen – am 31. März 1998 endlich zu veröffentlichen.

FRÜHE ALPHA-VERSION: 1996

Die erste Fassung von **Starcraft** fußte auf der Engine von **Warcraft 2**, Blizzard hatte im Grunde nur neue Grafiken darübergemalt. Auf frühen Screenshots sind bereits markante Features zu sehen: Schon damals haben die Zerg ihre Gebäude auf Kriecherschleim errichtet, Overlords waren für die Einheitenkontrolle zuständig, Drohnen bauten Erze ab. Das Interface war deutlich an das von **Warcraft 2** angelehnt, auch das Spielgefühl dürfte sehr ähnlich – also eher langsam – gewesen sein. Blizzard stampfte das Spiel Mitte 1996 ein – man befürchtete, nicht mehr konkurrenzfähig zu sein.



Die fliegende Zerg-Drohne baut einen frei schwebenden Kristall ab.



ALPHA:-VERSION: ANFANG 1997



Blizzard programmierte eine neue Engine und änderte die Spielperspektive – das Geschehen wurde nun isometrisch dargestellt, die Einheiten waren detailreicher und konnten sich viel freier bewegen, als es mit der alten Engine möglich war. Auch das Interface erinnerte nun schon deutlich an das des fertigen Spiels. Grafisch blieb aber noch eine Menge zu tun – während die Protoss Dragoner schon ihrem finalen Look ähnelten, wirkten andere Einheiten wie der terranische Panzer noch detailarm und deplatziert.



Auf diesem Bild einer frühen Beta-Version gut erkennbar: Blizzard hielt lange an der Idee fest, Zerg-Drohnen fliegen zu lassen. Erst spät kamen die Entwickler davon ab.

BETA: ENDE 1997



Grafik und Sound waren in der frühen Beta-Version fast fertig. Allerdings enthielt sie noch Gebäude und Features, die später gestrichen wurden – links unten ist etwa ein terranisches Kraftwerk zu sehen.

Endlich weiß Blizzard, wohin die Reise mit **Starcraft** geht: Die Geschichte ist fertig, viele Missionen stehen, die Grafik-Engine arbeitet prima – trotzdem wird der Releasetermin immer wieder verschoben, Blizzard beweist zum ersten Mal seinen heute berühmten Hang zum Perfektionismus. In der frühen Beta-Version lassen sich interessante Details ausmachen: Terraner verfügten etwa über Trockendocks, in denen man Raumschiffe reparieren konnte. Anstelle von Versorgungsdepots gab es Kraftwerke, Lufteinheiten zogen grafisch schicke Partikeleffekte (siehe Bild oben) hinter sich her, Protoss konnten Pylonen auch auf Wasser bauen, das Interface zeigte zusätzliche Befehlsoptionen und die Vergifter der Zerg konnten fliegen – das und vieles mehr wurde für das Endprodukt gestrichen, entschlackt oder abgeändert.





MODERN | Blizzards selbst entwickelte 3D-Engine sorgt für detailreiche Einheiten und tolle Effekte, das Spielgefühl bleibt jedoch klassisch.

Starcraft 2: Blizzard schlägt zurück

Von: Felix Schütz

Sieben Jahre Entwicklungszeit, die sich auszahlen: Starcraft 2 wird der erhoffte Hit.

Obwohl **Starcraft** schnell zum Kultspiel avanciert, weigert sich Blizzard über Jahre hinweg, eine Fortsetzung anzukündigen. Denn das erfolgsverwöhnte Studio hat spätestens mit **World of Warcraft** seine innere Ruhe gefunden, die Kalifornier lassen sich nun alle Zeit der Welt für ihre Spiele. Und so sollen neun (!) Jahre seit dem Release von **Starcraft** verstreichen, bis Blizzard sein Schweigen bricht: Im Mai 2007 bitten die Kalifornier ins südkoreanische Seoul. Dort, so heißt es, habe man eine große Neuigkeit zu verkünden – Presse und Spieler folgen der Einladung in Scharen, denn dass es um **Starcraft 2** gehen würde, galt damals schon als offenes Geheimnis. Als dann der erste Trailer für wohlige Gänsehaut sorgt, wird klar, warum Blizzard sich so lange Zeit gelassen hat: **Starcraft 2** sollte den Vorgänger weit übertreffen.

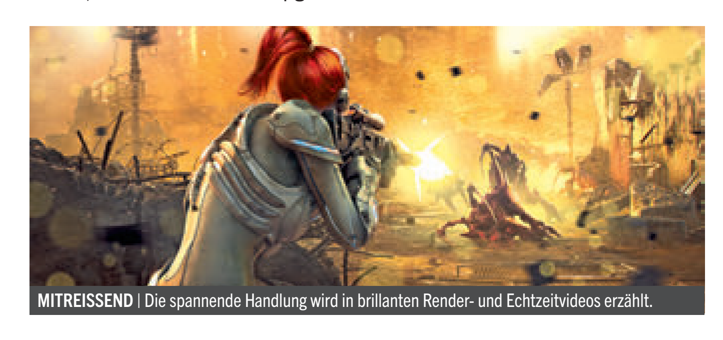
Die Entwicklung von **Starcraft 2** beginnt im Jahr 2003, nach dem Release des **Warcraft 3**-Add-ons **The Frozen Throne**. Blizzards Hang zum Perfektionismus kennt nun keine Grenzen mehr: Die Entwickler testen und testen, immer wieder werden Features hinzugefügt und teils erst Jahre später wieder entfernt. So zeigt Blizzard auf der Blizzcon 2008 etwa eine hübsche, interaktive Sternenkarte, auf der die Spieler ihre Feldzüge planen sollten – im fertigen Spiel sucht man sie vergeblich.

Auf der Blizzcon 2009 dann die Überraschung: **Starcraft 2** wird eine Trilogie! Die Solo-Kampagne, die Blizzard besonders am Herzen liegt, wird auf drei Spiele aufgeteilt: Die Story beginnt mit **Wings of Liberty**, wird dann mit **Heart of the Swarm** fortgesetzt und soll in **Legacy of the Void** ihr Finale finden. Wann die Saga abgeschlossen wird, steht noch nicht fest – Teil 2 soll im nächsten Jahr erscheinen, da ist mit **Legacy of the Void** nicht vor 2013 zu rechnen. Immerhin, **Wings of Liberty** ist bereits erhältlich: Nach einer Entwicklungszeit von rund sieben Jahren wurde es am 27. Juli 2010 veröffentlicht.

Im Einzelspielerpart von Starcraft 2 können Blizzards Autoren genüsslich aus dem Vollen schöpfen: **Wings of Liberty** umfasst rund 30 Missionen, die allesamt von Zwischensequenzen und Dialogen umrahmt sind. Es wimmelt im Spiel nur so von Charakteren und dramatischen Szenen. Während sich das Gameplay innerhalb der Missionen kaum verändert hat, fügt Blizzard eine neue Spielebene in die Kampagne ein: Zwischen den Einsätzen darf man nun das Raumschiff des Helden James Raynor erkunden, um dort Forschung zu betreiben, Söldner anzuheuern oder die terranischen Truppen mit Upgrades aufzurüsten. Auch die Missionsvielfalt wird von Spielern wie Kritikern gelobt: Die Einsätze von **Wings of Liberty** sind zwar kurz, aber abwechslungsreich.

Der Multiplayer ist streng von der Kampagne getrennt. Blizzard hat hier bewusst auf bestimmte Einheiten, aber auch auf die Upgrade- und Forschungssysteme aus dem Einzelspielerpart verzichtet, um die E-Sport-Fangemeinde nicht zu verschrecken: **Starcraft** bleibt **Starcraft**, das ist das Motto der Entwickler. Daher spielt sich **Starcraft 2** so traditionell wie eh und je: leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern, diesmal nur in schöner 3D-Grafik, mit neuen Einheiten und vielen Detailverbesserungen. Als Blizzard verkündet, **Starcraft 2** werde ohne LAN-Unterstützung erscheinen, zeigen sich allerdings viele Fans enttäuscht: Für LAN-Partys ohne Internetanschluss ist **Starcraft 2** somit schlichtweg ungeeignet.

Mit **Starcraft 2** veröffentlicht Blizzard auch eine neue Version des Battle.net, mit dem erstmals die Communitys aller Blizzard-Spiele unter einem Dach vereint werden. Ein Matchmaking-System garantiert faire Partien und ein neuer Editor sorgt für stetigen Nachschub an Karten, aber auch an ganz neuen Spielideen – das Tool ist so mächtig, dass sich damit sogar Rollen-, Knobel- und Actionspiele entwerfen lassen! All diese Mühen zahlen sich aus: **Wings of Liberty**, obwohl von manchen Spielern als zu altmodisch kritisiert, verkauft sich binnen 24 Stunden über eine Million Mal – der erste Rekord für **Starcraft 2**. Kaum jemand bezweifelt, dass weitere folgen werden. ❑



MITREISSEND | Die spannende Handlung wird in brillanten Render- und Echtzeitvideos erzählt.

Starcraft: Ghost – der verschollene Ableger

Von: Thorsten Küchler

Ein Action-Spiel im Starcraft-Universum? Zu schön, um wahr zu werden!

Es ist der 20. September 2002: Blizzard kündigt im Rahmen der Tokyo Game Show **Starcraft: Ghost** an. Das Spiel ist in zweierlei Hinsicht eine echte Sensation: Denn zum einen handelt es sich um einen taktischen 3rd-Person-Shooter und zum anderen soll das von Nihilistic entwickelte **Ghost** nur für Konsolen erscheinen.


IM WANDEL DER ZEIT | 2004 sah das Spiel noch sehr bunt aus, ein Jahr später (oben rechts) dann deutlich düsterer.

Die ersten Bilder und Informationen lassen auf ein **Splinter Cell** im Weltraum schließen: In der Rolle der Sci-Fi-Amazone Nova schleicht und ballert sich der Spieler durch **Starcraft**-Szenarien wie die Kolonie Antiga Prime. Von einem etwaigen Mehrspieler-Modus ist zu diesem Zeitpunkt noch nichts zu sehen, als geplantes Releasedatum wird „Ende 2003" angegeben.

Und Blizzard scheint seinen Zeitplan tatsächlich einhalten zu können: Bereits im März 2003 dürfen erste Journalisten **Ghost** selbst spielen – darunter auch ein gewisser Thorsten Küchler. Unser heutiger Redaktionsleiter jubelt im zugehörigen Artikel über „die innovative, jederzeit frei justierbare 3D-Kamera" und „die selbst bei 100 gleichzeitig ballernden Einheiten flüssige Bildrate". Küchler ist sich damals sicher: „**Starcraft: Ghost** wird Blizzards nächster Geniestreich!"

Mitte 2004 sieht die Welt dann ganz anders aus: Blizzard verschiebt **Ghost** erneut und auf unbestimmte Zeit, Entwickler Nihilistic wird von seinen Aufgaben entbunden. Stattdessen sollen die Swingin' Ape Studios (**Metal Arms: Glitch in the System**) das Spiel fertigstellen.

Auf der Blizzcon 2005 deutet dann alles auf ein Happy-End für **Ghost** hin: Blizzard präsentiert eine fortgeschrittene Version und enthüllt den Multiplayer-Modus. Über Xbox Live und Battle.net für PS2 sollen 16 Spieler in Teams gegeneinander antreten können. Eine Seite übernimmt dabei die Terraner, die andere kämpft als Zerg. Sogar Charakterklassen soll es geben, wenn **Starcraft: Ghost** dann (so die neue Maßgabe) Mitte 2006 erscheint.

Danach wird **Ghost** zum Geist, verschwindet von der Bildfläche. Dennoch betont Blizzard, den Titel nie offiziell eingestellt zu haben: „**Ghost** ist aktuell nicht in unserem Fokus, da wir nur begrenzte Ressourcen haben", kommentiert Senior Vice President Frank Pearce Anfang 2008 die Sachlage. Kommt es also doch noch? Unser Fachmann Herr Küchler wäre begeistert! ❑




BASENBAU | Gebäude waren besonders im Mehrspieler-Modus (Bild rechts) wichtig – dort kämpften Terraner gegen Zerg.

UNSERE BLIZZARD-REIHE: SO GEHT'S WEITER!

Endspurt: Im nächsten und vorletzten Teil unserer großen Blizzard-Reihe in Ausgabe 11/11 beleuchten wir die **Diablo**-Serie. Dort erläutern wir Ihnen, warum der Monster-Marathon nach wie vor das Action-Rollenspiel-Genre dominiert. Außerdem beleuchten wir die Erfinder der Saga und ihren spannenden Werdegang (Stichwort: **Torchlight**). In Ausgabe 12/11 erwartet Sie dann das große Finale: unser Vor-Ort-Report von der Blizzcon. Wer weiß, vielleicht gibt Blizzard dann endlich das Releasedatum von **Diablo 3** bekannt. Es wird also spannend!

Unsere Blizzard-Specials im Ausblick:

Ausgabe 11/11: Der **Diablo**-Report – so funktioniert Blizzards Klick-Orgie.

Ausgabe 12/11: Berichterstattung von Blizzards Hausmesse Blizzcon: neue Infos zu **WoW**, **Diablo 3** und **Starcraft 2**.





Vor 10 Jahren

Oktober 2001

Von: Fabian Wiedel

Diese Themen haben Spieler vor 10 Jahren bewegt.

PROJEKT

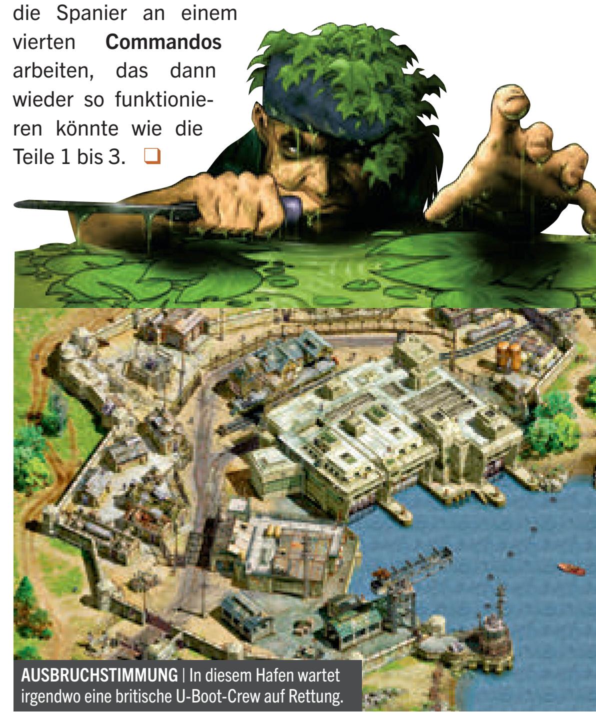
Späte Einsicht

Das Beste aus zwei Welten – so lässt sich das Projekt beschreiben, an dem die Entwickler von Maxis anno 2001 arbeiteten. **Simsville** sollte nämlich die beiden Erfolgsserien **Die Sims** und **Sim City** miteinander kombinieren. „In **Die Sims** haben die Spieler die Lebenswege einzelner Sims begleitet. **Sim City** gab ihnen die Kontrolle über eine riesige Stadt […] In **Simsville** kümmert man sich um eine kleine Gemeinde aus Sim-Familien und ihre Beziehungen", gab Virginia McArthur, Co-Produzentin des Fusionstitels, in unserem Bericht zu Protokoll. Das klang zwar nicht so innovativ, wie es die Sims zu ihrer Zeit waren, versprach jedoch gute Unterhaltung. Wenige Tage nach Erscheinen unserer Vorschau war dann aber Schluss, bevor das Spiel überhaupt erschien: Die Arbeiten an **Simsville** wurden abgebrochen. Die Entwickler begründeten diesen Schritt damit, dass das Spiel die internen Erwartungen nicht erfüllt hätte. Zehn Minuten lang, so Marketing Director Patrick Buechner, sei es interessant gewesen, seine Siedlung aufzubauen – danach nicht mehr.

TEST DES MONATS

Commandos 2

Fortsetzungen von Erfolgstiteln scheitern häufig an den hohen Erwartungen. **Commandos 2** bildete mit einer Spielspaßwertung von 90 eine Ausnahme und knüpfte nahtlos an den Erfolg des ersten Teils an. Erneut fand sich der Spieler im Zweiten Weltkrieg wieder und befehligte eine neunköpfige Spezialeinheit. Jedes Teammitglied hatte andere Fähigkeiten. Der Pionier legte beispielsweise Bomben mit Zeitzünder und der Scharfschütze nahm Gegner aus der Distanz aufs Korn. Diese Talente waren dringend nötig, um in den zehn sehr langen und fordernden Missionen zu bestehen. Deren Ziele waren vielschichtig und änderten sich während der Einsätze auch gerne einmal. In einer Mission sollten Sie eine in einem Hafen gefangene U-Boot-Mannschaft befreien. Während der Befreiungsaktion erfuhren Sie, dass der Kapitän in einem völlig anderen Gebäude festgehalten wurde. Hatten Sie sich bis zu ihm durchgeschlagen, mussten Sie noch Flakstellungen ausschalten, einen Torpedo zerstören und schließlich mit einem gekaperten U-Boot flüchten. Je nach Schwierigkeitsgrad war man bis zu 70 Stunden beschäftigt. Die Spielgrafik bewegte sich auf höchstem Niveau und bildete alle Schauplätze detailreich und stimmig ab. Auch die Vertonung von **Commandos 2** war erstklassig und glänzte mit den deutschen Synchronsprechern von Nicolas Cage, John Malkovich und Edward Norton. Einzige Kritikpunkte blieben der sperrige Mehrspielermodus und die schlechte Übersicht innerhalb von Gebäuden. Die Entwicklerfirma Pyro Studios konnte in den Folgejahren mit **Commandos 3** (2003) ordentlich nachlegen. Der bislang letzte Serientitel **Commandos: Strike Force** (2006) verließ das Genre der Action-Taktik und wurde zum Ego-Shooter im Stil eines **Call of Duty**, allerdings mit weit weniger Erfolg. Seitdem halten sich Gerüchte, dass die Spanier an einem vierten **Commandos** arbeiten, das dann wieder so funktionieren könnte wie die Teile 1 bis 3. ❑

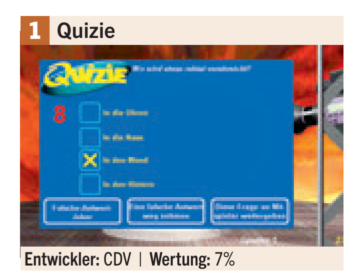


AUSBRUCHSTIMMUNG | In diesem Hafen wartet irgendwo eine britische U-Boot-Crew auf Rettung.

DIE FLOP-TESTS

Totalschaden: Schlechte Kopien und absurde Ideen

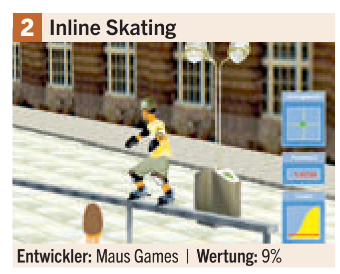
1 Quizie



Entwickler: CDV | **Wertung:** 7%

Quizie stellte „anspruchsvolle" Fragen zu Themen wie rektaler Verabreichung (siehe Bild) oder der Höhe eines Emus. Diese wiederholten sich ständig und selbst die optische Präsentation war weit von Titeln wie **Wer wird Millionär?** entfernt.

2 Inline Skating



Entwickler: Maus Games | **Wertung:** 9%

Dieser Titel verärgerte den Spieler mit einer behäbigen Steuerung, uralter Grafik und chaotischen Kamerafahrten. **Tony Hawk's Pro Skater 2** war zur gleichen Zeit um mehr als eine Skateboard-Länge voraus.

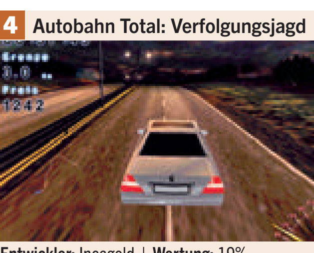
3 Micro Scooter Challenge



Entwickler: Incagold | **Wertung:** 11%

2001 waren Micro Scooter (Kickboards) im Trend. Der Fun-Racer **Micro Scooter Challenge** versuchte, daraus Kapital zu schlagen, und versagte dabei konsequent in allen für den Spielspaß relevanten Disziplinen.

4 Autobahn Total: Verfolgungsjagd



Entwickler: Incagold | **Wertung:** 19%

Hier galt es, hässlich animierte Autos zu stehlen und über die Grenze zu fahren. Noch krimineller waren bei diesem Spiel allerdings seine öden Straßentexturen, die schwammige Steuerung und die unrealistische Fahrphysik.

VORSCHAU

Aquanox

Wenn die Zukunft der Menschheit in einem Spiel dargestellt wird, sieht sie in der Regel nicht sehr rosig aus. Die Erdoberfläche ist meist verstrahlt, sodass die wenigen Überlebenden in U-Bahn-Schächten oder Stadtruinen Zuflucht suchen mussten. Im Falle von **Aquanox** verschlug es die verbliebene Zivilisation zur Abwechslung mal unter die Meeresoberfläche. Ihre Aufgabe war es, in der Rolle eines Kampfpiloten mit futuristischen U-Booten den Aufträgen von Wirtschafts- und Politikverbänden nachzugehen. Der Spielverlauf ähnelte dem Weltraum-Shooter **Starlancer**. Sie bewegten Ihr Gefährt knapp über dem Meeresboden durch enge Gräben und Häuserschluchten. Zur Erfüllung Ihrer Aufträge mussten Sie beispielsweise Piraten zur Strecke bringen, Transporte eskortieren oder Spione aus fremden Basen retten. Die Grafik sah nach damaligen Maßstäben hervorragend aus und begeisterte nicht nur unseren Redakteur Daniel Kreiss. ❑



BILDGEWALT | Grafisch glänzte **Aquanox** mit vielen schönen Effekten und Objekten.



PLASMA-POWER | Je größer der Gegner, umso herzlicher will er empfangen werden.



NOCH NICHT GANZ DURCH | Gerade das Wirtschaftssystem blieb in **Stronghold** zu einseitig und ideenlos.

VORSCHAU

Stronghold

Anfang der 90er-Jahre hatten bereits Klassiker wie **Castles** oder **Lords of the Realm** zum munteren Burgenbau mit anschließender Belagerung geladen. Nachdem der Genreprimus **Age of Empires** einige Jahre zuvor das stumpfe Gekloppe mit einer wohldosierten Portion Wirtschaft verbunden hatte, kündigte Publisher Firefly Studios für Oktober 2001 mit **Stronghold** ein ähnliches Spielprinzip an. Man konzentrierte sich thematisch ganz auf das Mittelalter – keine Maya-Tempel oder Kriegselefanten also, sondern bodenständige, europäische Landwirtschaft mit dicken Steinmauern drumherum. Dafür wollten die Entwickler das sensible volkswirtschaftliche System eines **Anno 1602** mit liebevoll gestalteten Kampfszenen kombinieren. Schade nur: Es fehlte häufig die letzte Konsequenz dabei, vor allem das Angebot an Wirtschaftsgebäuden und Funktionen wirkte sehr trivial. Schon vor dem Release wurde deshalb klar: Der angestrebte optimale Mix aus Aufbau-Simulation und Kampf war das nicht. ❑

VORSCHAU

Divine Divinity

Rollenspiel-Fans konnten sich im Oktober 2001 wahrlich nicht über eine zu geringe Auswahl beschweren. Im Vormonat hatten wir unter anderem einen Blick auf **Dungeon Siege** und **Neverwinter Nights** geworfen, jetzt folgte die Vorschau zu **Divine Divinity**. Entwickler Larian Studios orientierte sich mit diesem Titel am Genre-Standard. Als Kämpfer, Zauberer oder Schurke zogen Sie los, um Orks, Trolle und Drachen zu besiegen, Belohnungen einzustreichen und ein Fantasy-Reich zu retten. Die Steuerung, das Attribut- und das Kampfsystem erinnerten stark an **Diablo 2**. Trotzdem war das Spiel mehr als nur ein Klon von Blizzards Meisterwerk. Es gab zum Beispiel kaum ein Objekt, das Sie nicht benutzen oder mit anderen Gegenständen kombinieren konnten. So stellten Sie aus vergammeltem Essen ein Gift her, mit dem Sie einen Dolch präparierten und dadurch einen Schadensbonus für die Waffe erhielten. Auch das Verhalten der NPCs wurde durch Ihre Handlungen beeinflusst. Bis heute ist die **Divinity**-Serie das Markenzeichen des belgischen Entwicklerteams. Weder die Erweiterung **Beyond Divinity** (Test in Ausgabe 05/04, 74 %), noch der offizielle Nachfolger **Divinity II: Ego Draconis** (Test in Ausgabe 09/09, 80 %) inklusive seines Add-ons **Flames of Vengeance** (Test in Ausgabe 09/10, 81 %) brachten es allerdings zu echten Spitzenwertungen. Der Tenor unserer Tests: nette Ideen, die aber durch die behäbige Steuerung und das unausgegorene Kampfsystem wieder zunichte gemacht wurden. ❑



UNBLUTIG | Wer in **Divine Divinity** den Zauberer wählte, ließ vor allem Magie oder andere für sich kämpfen.



MEISTERWERKE

Die Ultima-Reihe

SPIELEGESCHICHTE | Die **Ultima**-Reihe zeigt nicht nur inhaltlich, sondern auch technologisch, wie sich Computerrollenspiele weiterentwickelt haben.

Von: Stefan Weiß/ Sebastian Weber

„Rule Britannia!“ Keine andere Fantasywelt verfügt über eine so lange Spielgeschichte wie Richard Garriotts Ultima-Serie.

Wir schreiben das Jahr 1979: Pionierzeit für Computerspiele – Atari bringt mit seinem Modell 400 und dessen vier Joystick-Ports Menschen zum Jauchzen, der Apple II stößt mit 48 Kilobyte RAM in neue Speicherdimensionen vor und ein 18-jähriger Schüler namens Richard Garriott verkauft acht Disketten-Kopien seines in Frühstücksbeuteln verpackten Hobbyprojektes **Akalabeth: World of Doom**.

So beginnt die Geschichte der wohl populärsten Rollenspielserie: **Ultima**. Das Erstlingswerk, zunächst für Apple II programmiert, bot nicht mehr als ein paar einfarbige Textbildschirme und minimalistische Strichmännchengrafik, um Monster, Dungeons und eine Fantasy-Landschaft zu erschaffen.

Abwechslungsreiche Quests oder gar eine epische Geschichte gab es nicht. Der zufällig generierte Charakter (ein Pluszeichen) begab sich zum nächstgelegenen Verlies (ein Kreuz), um darin mit simplen Tastaturbefehlen Riesenratten, Diebe, Orks, Skelette und anderes Gesocks zu bekämpfen. Eine Speichermöglichkeit gab es nicht, man prügelte und bewegte sich so lange, bis man keine Nahrungseinheiten mehr zur Verfügung hatte oder eben besiegt wurde. Trotz des aus heutiger Sicht rudimentären Spielinhalts gingen von der MS-DOS-Version rund 30.000 Exemplare über die Ladentheke und schufen den finanziellen Grundstock, mit dem Garriott in den Jahren 1980 bis 1983 die Trilogie **Age of Darkness** (**Ultima I bis III**) entwickelte.

Die ersten beiden Ultima-Teile unterschieden sich vom Spielablauf her kaum – seine Spielfigur erschuf man anhand einiger Zahlenwerte und zog als Mensch, Zwerg, Elb oder Hobbit (Tolkien lässt grüßen) in der Rolle eines Kriegers, Klerikers, Diebes oder Zauberers los, um Monster zu hauen und Quests zu bestehen. Schauplatz in **Ultima I** war die Fantasywelt Sosaria, im zweiten Teil, **The Revenge of the Enchantress**, kehrte man wieder auf die Erde zurück. Zeit- und Weltraumreisen, Lichtschwerter und Laserwaffen gehörten in den ersten **Ultima**-Abenteuern mit dazu und boten eine bunte Mischung aus klassischer Mittelalter-Fantasy und Science-Fiction. Den Spielern gefiel dieser Mix, verkaufte sich **Ultima II** in seinem Veröffentlichungsjahr 1982 doch glatt 50.000 Mal. Schon ein Jahr später folgte **Ultima III: Exodus**, das von Garriotts inzwischen gegründeter Publisher-Firma Origin Systems vertrieben wurde. Die DOS-Version musste sich mit trister CGA-Grafik begnügen und auf den Soundtrack verzichten. Auf dem Amiga oder Atari ST sah **Exodus** besser aus, wartete mit Musik auf und bot sogar Maussteuerung.



Trivia: Richard Garriotts Mutter malte die Stoffkarte, die Ultima III beilag.

RICHARD GARRIOTT: VOM DISKETTENVERKÄUFER ZUM MULTIMILLIONÄR IM WELTALL

Ultima-Schöpfer Richard Garriott, bekannt unter dem Pseudonym Lord British, ist ein Exzentriker mit Hang zum Mittelalter, Weltraum und verrückten Sammelobjekten.

Richard Garriott wurde 1961 in Cambridge/England geboren, wuchs jedoch in Nassay Bay/Texas auf. Seinen Spitznamen (zunächst nur British) erlangte er, da seine Freunde ihn wegen seines Geburtsorts einen britischen Akzent andichteten. Fortan nannte sich der junge Richard in den häufig gespielten Dungeons&Dragons-Rollenspielen British. Später, als er sein Erstlingswerk **Akalabeth: World of Doom** veröffentlichen ließ, entschieden die Verantwortlichen beim Herausgeber, dass der Name Lord British als Autor des Rollenspiels den Käufern besser im Gedächtnis bleiben würde als Richard Garriott. Bis heute ist Garriott bei **Ultima**-Fans unter diesem Pseudonym bekannt und sein digitales Alter Ego, das in den **Ultima**-Titeln stets eine Rolle spielt, heißt ebenso.

Abseits der **Ultima**-Reihe macht Richard Garriott vor allem durch seinen exzentrischen Lebensstil auf sich aufmerksam. Da wäre zum einen sein angeblich 25 Millionen Dollar teures Anwesen in Austin/Texas, genannt Britannia Manor, eine Anlehnung an **Ultima** und dessen Spielwelt Britannia. Dort sammelt der Hobby-Abenteurer allerlei Kuriositäten, etwa einen der Sputnik-Satelliten. Das Haus ist wie ein riesiger Dungeon entworfen. Geheimgänge, Fallen und jede Menge rollenspieltypische Gegenstände wie Waffen und Skelette zieren das gesamte Gebäude. Daneben gab es auf dem Gelände einige Zeit ein professionell aufgezogenes Spukschloss. Dieses wurde jedoch inzwischen in Garriotts noch unfertigen zweiten Wohnsitz verlagert, der den Namen Britannia Manor Mark 2 tragen soll.

All diese Sehenswürdigkeiten standen in den letzten Jahren vor allem bei den Halloween-Partys im Mittelpunkt, die Garriott alle zwei Jahre auf seinem Anwesen veranstaltete. Dafür stellte er Kostüme und Schminke, engagierte Darsteller und ließ effektreiche Show-Einlagen inszenieren.

> „Die reale Welt ist für mich genauso spannend wie virtuelle Welten."
> Richard Garriott über seinen Abenteuerdrang

Zum anderen machte die Entwicklerlegende mit seinem Ausflug zur Raumstation ISS von sich reden. Für den stolzen Preis von 30 Millionen Dollar erfüllte sich der Sohn eines Astronauten den Traum vom Raumflug. Knapp 12 Tage verbrachte Lord British von der Kamera begleitet im Weltall, was Sie im Dokumentarfilm **Man on a Mission (2010)** mitverfolgen können. Im All versuchte er unter anderem, in Schwerelosigkeit zu malen, und versteckte einen Geocache. Bei dieser modernen Form der Schnitzeljagd mit GPS-Geräten erzielte Garriott gleich einen zweiten Rekord, versteckte er doch einen weiteren solchen „Schatz" bei einer Tauchfahrt vor der Küste Portugals in 2.300 Meter Tiefe.

In Sachen Spieleentwicklung ist es seit dem gefloppten **Tabula Rasa** (2007) ruhig um Lord British geworden. Zuletzt erklagte er von Publisher NC Soft etwa 28 Millionen Dollar Schadenersatz, da die Firma ihm gekündigt habe und er deshalb seine Firmenanteile unter Wert verkaufen musste. Inzwischen arbeitet Garriott Gerüchten zufolge an einer Umsetzung der **Ultima**-Reihe für Dienste wie Facebook, auch ein **Ultima Online 2** soll in Planung sein. Somit scheint der Weltraum-Tourist wieder dorthin zurückzukehren, wo alles anfing: nach Britannia.



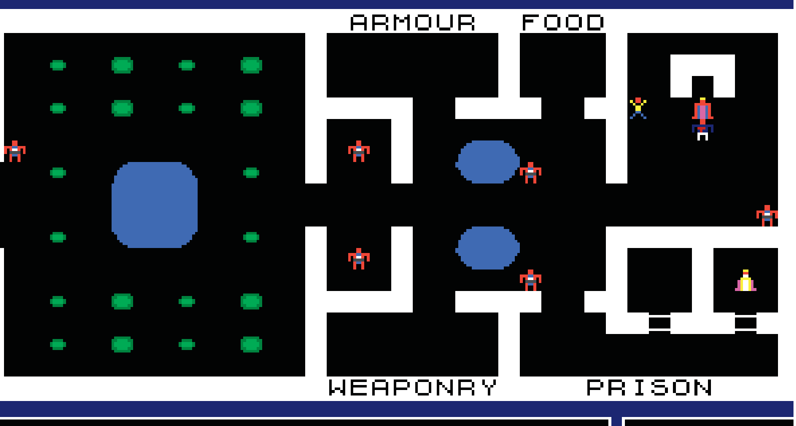
SPACEMAN | 2008 flog Garriott zur Raumstation ISS und erfüllte sich damit einen teuren Traum.



AUFFÄLLIG | Garriott zeigte schon immer gerne seine Verbundenheit zum Mittelalter.

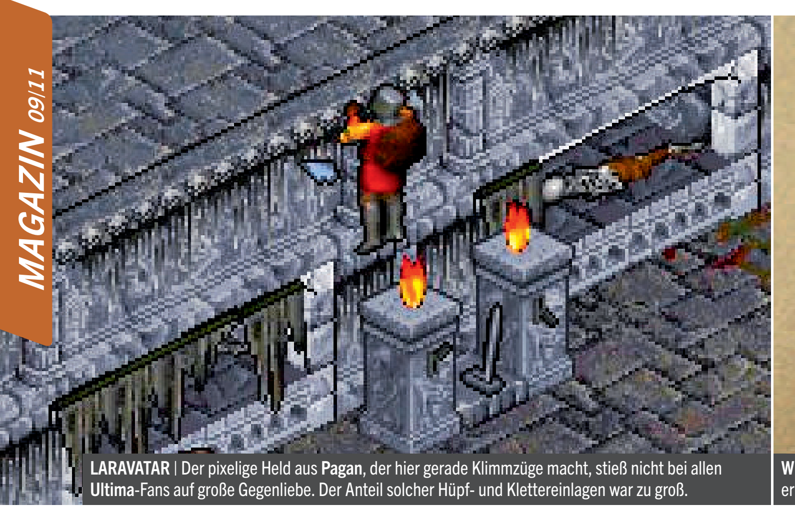
Ultima III war das erste Computerrollenspiel, das animierte Figuren besaß. Außerdem präsentierte es ein überarbeitetes Spieldesign: Zurück auf dem Kontinent Sosaria, steuerte man nun eine vierköpfige Heldenparty statt eines einzelnen Helden. Aus der Rasse Hobbit wurde kurzerhand Bobbit und mit dem Fuzzy (ein Pelzwesen) kam ein fünftes Volk hinzu. Die neuen Klassen Paladin, Barbar, Illusionist, Druide, Alchemist, Ranger und Lark (eine Art Spielmann) bereicherten die Charakterauswahl. Die futuristischen Inhalte kippte Garriott weitestgehend über Bord und nach dem Vorbild von Entwickler Sir-Techs **Wizardry** hielt auch in der **Ultima**-Reihe ein partybasiertes Kampfsystem Einzug. Dass die inhaltlichen Änderungen eine richtige Entscheidung darstellten, zeigte die stolze Zahl von 120.000 verkauften Exemplaren.

Mit Ultima IV: Quest of the Avatar startete 1985 die zweite Trilogie **Age of Enlightenment**. **Ultima** ging dabei ein gutes Stück weg vom reinen Hack&Slay-Spielprinzip. Von der Story getriebene Dialoge mit vielen NPCs rückten in den Vordergrund und viele Verbesserungen bescherten der Serie deutlich mehr Rollenspielatmosphäre, darunter die Einführung der acht Tugenden (Gerechtigkeit, Ehre, Aufopferung, Spiritualität, Tapferkeit, Mitleid, Demut und Ehrlichkeit), die als moralisches Element im Spiel fungierten. Damit wirkten sich die Handlungen des Charakters erstmals richtig im Spiel aus und belohnten oder bestraften den Spieler, der sich als tugendhafter Avatar beweisen musste. Denn im nun vereinigten Königreich von Britannia, das aus den Kontinenten von Sosaria hervorging, bestand das Spielziel



SPARTANISCH | So „eindrucksvoll" präsentierte sich **Ultima** im Jahre 1980! Raten Sie doch mal, welche Figur Lord British ist.

TOR ZUR WELT | Mondtore (Moongates) wie dieses aus dem Intro von **Ultima VII** verbanden die „reale" Welt des Avatars mit der Fantasywelt Britannia und dienten außerdem als wichtiges Transportmittel.



LARAVATAR | Der pixelige Held aus **Pagan**, der hier gerade Klimmzüge macht, stieß nicht bei allen **Ultima**-Fans auf große Gegenliebe. Der Anteil solcher Hüpf- und Klettereinlagen war zu groß.



WERBETROMMEL | Wer in **Ascension** aufmerksam das Eigenheim des Avatars in Augenschein nahm, erblickte Poster von **Longbow 2**, **Ultima Online** und sogar einen Releasetermin für **Ultima Online 2**.

nicht mehr darin, gegen das ultimative Böse in Form irgendeines finsteren Schurken anzutreten. Interaktion mit den NPCs stand im Vordergrund, beispielsweise tippte man nun in den Dialogen Schlüsselwörter in die Kommandozeile, um so an gesuchte Informationen zu gelangen oder das Gespräch in eine bestimmte Richtung zu lenken. Ein Traum für Rollenspieler. Interessantes Detail dazu: Die Programmroutine las immer nur die ersten vier Buchstaben eines vom Spieler eingegebenen Textes.

Der Spieler hatte die große Aufgabe, die für die Tugenden wichtigen Artefakte und einen Kodex zu beschaffen. Kämpfe gehörten aber immer noch zum Rollenspiel-Erlebnis dazu, in den Dungeons gab es in Teil 4 sogar erstmals speziell designte Räume mit vorgegebenen Bossgegnern. Diese waren alles andere als leicht zu besiegen. Demzufolge hoben die Entwickler die Partygröße von vier auf acht Charaktere an. Für viele Fans und Richard Garriott selbst ist **Quest of the Avatar** bis heute der Lieblingsteil der Serie.

Noch immer zuerst für den Apple II entwickelt, bekamen die **Ultima**-Fans erst drei Jahre später, 1988, Nachschub. **Ultima V: Warriors of Destiny** bot dafür noch mehr Spieltiefe als sein Vorgänger. Die Spielwelt Britannia: noch größer inszeniert; die Hintergrundgeschichte: noch komplexer und verzweigter. Neue Features sorgten für mehr Atmosphäre: NPCs hatten einen geregelten Tagesablauf, was hervorragend zum neu eingeführten Tag-und-Nacht-Wechsel-System passte. Auch die Grafik machte einen Sprung nach vorne – Innenräume zeigten jetzt Mobiliar und überall gab es Details und animierte Objekte zu entdecken. Kein Wunder, waren die überalterten CGA-Grafikkarten doch inzwischen längst durch die leistungsstärkeren EGA-Varianten verdrängt worden. Letztere boten dem PC-Spieler eine für damalige Verhältnisse sagenhafte Palette von 64 Farben! Allerdings fehlten auf dem PC immer noch Maus- und Musikunterstützung. Erst viel später erschienene Fanpatches ließen sanfte MIDI-Klänge aus den PC-Boxen ertönen.



Trivia: Erst in Ultima VII wurden aufgenommene Sounds verwendet.

Thematisch befasste sich **Ultima V** mit ernsten gesellschaftlichen Themen, etwa Fundamentalismus und Diktatur. So erlebt der Spieler ein Britannia, das unter dem Terrorregime der Shadowlords zu leiden hat, von Lord British fehlt jede Spur. Klar, dass man sich als tugendhafter Avatar dieser Misere annimmt und sich durch fest vorgegebene und nicht mehr per Zufallsgenerator designte Dungeons kämpft, um schließlich Lord British aus der Unterwelt zu befreien.

Mit der Veröffentlichung von Ultima VI: The False Prophet endete 1990 die zweite Trilogie der Reihe und sorgte gleichzeitig für mehrere Premieren: Der 16-Bit-IBM-PC diente inzwischen als primäre Entwicklungsplattform für Computerspiele. Dies machte sich in einer wahren Fülle an Verbesserungen bemerkbar. Zum ersten Mal in der **Ultima**-Geschichte durften auch PC-Spieler ihren Avatar mit der Maus steuern und wer eine damals noch sündhaft teure Soundkarte besaß, kam sogar in den Genuss von Musik, während Soundeffekte nach wie vor nur über den internen PC-Speaker wiedergegeben wurden. Grafisch hatte sich der VGA-Standard mit 256 Farben etabliert



ULTIMA X: VERLORENE FORTSETZUNG

Umzugsprobleme und Studioschließung – was als Online-Rollenspiel-Hoffnung angedacht war, schaffte es nie bis zur Veröffentlichung.

„Ein Ultima-Spiel ohne Urschöpfer Richard Garriott – geht das überhaupt?" Diese Frage stellte man sich als Spieler am 29. Juli 2003, als Electronic Arts **Ultima X: Odyssey** ankündigte. Garriott hatte zu diesem Zeitpunkt schon lange das Unternehmen Origin Systems verlassen, um mit seiner neu gegründeten Firma Destination Games unter anderem an **Tabula Rasa** zu werkeln. **Ultima X** wurde mit der Unreal-Engine programmiert, doch als Electronic Arts die Entwicklung des Spiels von Texas nach Kalifornien verlegen wollte, verweigerten die Programmierer den Umzug.

Als MMORPG konzipiert, sollte **Ultima X** bekannte Stärken der Serie fortführen. Etwa das Tugenden-System, mit dem man vor allem bei den Quests neue Maßstäbe im Genre setzen wollte. Anstatt nur simpel Bring- und Hol-Aufgaben zu generieren, solle es in den Quests auch darum gehen, moralische Entscheidungen zu treffen. Aus den ambitionierten Plänen wurde leider nichts, denn schon ein Jahr nach der Ankündigung wurde das Entwicklerstudio Origin Systems von EA aufgelöst.



ZEICHENTRICK? | Die veröffentlichten Screenshots machten deutlich, das sich **Ultima X** in Richtung Comic-Grafik entwickelte, einem Stil, mit dem **World of Warcraft** 2005 erfolgreich durchstartete.



WEGWEISEND: ULTIMA ONLINE

Mit dem Online-Ableger des Kultrollenspiels kroch das Genre der MMORPGS aus seiner Nische und wurde massentauglich.

Dank DSL-Flatrates ist kostengünstiges Online-Rollenspiel-Erlebnis heute für jedermann erschwinglich. Das war nicht immer so: 1997 mussten Spieler tief in die Tasche greifen, wenn sie viele Stunden ihrer Freizeit in dem noch recht neuen Genre der MMORPGs verbringen wollten. Neben dem damals erfolgreichen **Meridian 59** war es vor allem Richard Garriotts **Ultima Online**, das Bewegung ins Genre brachte. Angelehnt an die Spielwelt Britannia, bot **Ultima Online** seinen Spielern ein bis dahin ungewöhnliches Spielkonzept. Von den Entwicklern zunächst als soziales und ökonomisches Experiment eingestuft, stand die Interaktion der Spieler im Mittelpunkt. Charaktere mit entsprechenden Berufen stellten sämtliche Waren im Spiel her, die andere Spieler dann kaufen konnten – so entstand ein richtiger Wirtschaftskreislauf im Spiel. Natürlich gehörten auch Kämpfe gegen Monster oder sogar gegen andere Spieler zum Konzept. Für Komplexität sorgten die über 700 Fähigkeitenpunkte, die man auf seine Skills verteilte, basierend auf einem Learning-by-Doing-Prinzip. **Ultima Online** fand schnell viele Anhänger, nur knapp ein halbes Jahr nach Release im September 1997 gab es weltweit über 100.000 zahlende Spieler, die das digitale Britannia bevölkerten.

Eines der berühmtesten Ereignisse in **Ultima Online** dürfte die virtuelle Ermordung von Lord British gewesen sein. Bei einem Event in der Betaphase des Spiels gab sich Richard Garriott am 8. August 1997 mit seiner selbst bekannten Spielfigur selbst die Ehre, eine Rede für die Spieler zu halten. Ein Software-Fehler führte dazu, dass die eigentlich unverwundbare Figur diesen Status verlor. Dadurch gelang es einem **Ultima Online**-Spieler, den König Britannias sowie fast alle anderen anwesenden Figuren mit Feuerbällen zu rösten. Doch auch erfreuliche Geschehnisse machten **Ultima Online** berühmt, gingen doch viele Spieler in der Fantasywelt den virtuellen Bund der Ehe ein. Diese Online-Hochzeiten wurden so populär, dass für das Spiel ein eigenes Tool namens **UO:Wedding** entwickelt wurde, mit dem sich skriptgesteuerte Hochzeitsreden einbinden ließen.



VERSCHÖNERUNG | Die Einführung des 3D-Clients **Kingdom Reborn** sorgte für eine leicht verbesserte Grafik, dennoch spielen viele **Ultima Online**-Anhänger mit der althergebrachten 2D-Variante.

Ultima Online wurde ständig erweitert, neue Kontinente und Settings kamen hinzu, 2006 führte man mit **Kingdom Reborn** sogar einen 3D-Client ein, den die Spieler aber nur zögerlich annahmen. Zuletzt gab es 2009 mit **Stygian Abyss** noch einmal ein umfangreiches Update. Auch wenn die Spielerzahlen längst nicht mehr so hoch sind wie zu den Blütezeiten von **Ultima Online** mit über 250.000 Spielern, ist die Fanbasis noch aktiv und die Server sind nach wie vor in Betrieb. Informationen zu den monatlichen Kosten und zur Account-Erstellung finden Sie auf www.uoherald.com.

und statt des bisherigen Mix aus Vogel- und Egoperspektive bestaunte man die aus einem Guss wirkende, maßstabsgerechte Spielwelt aus einer pseudo-isometrischen Ansicht. Städte und Gebäude waren nun komplett in die Spielwelt eingebunden. Bisher schaltete man ständig zwischen Weltkarte, Gebäuden und Dungeons, in verschiedenen Maßstäben dargestellt, hin und her.

In den Dialogen sorgten eingeblendete Charakterporträts für eine bis dahin nicht gekannte Rollenspielatmosphäre und das Inventar wurde erstmals grafisch dargestellt. So machte es tierisch viel Spaß, in die spannende Geschichte einzutauchen, in der diesmal Rassenkonflikte – namentlich zwischen den Menschen und den Gargoyles in Britannia – im Mittelpunkt standen. Beim Design von **Ultima VI** hatte übrigens auch ein gewisser Warren Spector seine Finger mit im Spiel. Spector schuf später mit seiner eigenen Firma Looking Glass Spieleperlen wie **Ultima Underworld**, **System Shock** und **Dark Project** (**Thief**).

Trivia: Ultima VIII erhielt den Spitznamen „Super Avatar Bros".

Die nächste Premiere in der Ultima-Reihe fand 1992 statt, als mit **Ultima VII: Teil 1 – Die schwarze Pforte** eine komplett deutsch lokalisierte Version eines **Ultima**-Spiels erschien. Mit nochmals verbesserter Grafik und aufgebohrten Spielinhalten entfaltete sich für Rollenspieler das reinste Paradies. So war es für die Avatar-Figur möglich, auch abseits der tugendhaften Pfade zu wandeln und trotzdem das Spiel erfolgreich zu beenden. Wer wollte, konnte Einbrüche oder schlimmere Untaten verüben. Dabei musste man jedoch mit den Konsequenzen leben – Begleitcharaktere verließen bei zu viel unschuldigem Blutvergießen etwa die Gruppe oder man musste mit einer Gefängnisstrafe rechnen, wenn man sich beim Klauen erwischen ließ. Kämpfe fanden nun komplett in Echtzeit statt. Damit das nicht im völligen Chaos endete, konnte man Verhaltensmuster für seine Charaktere einstellen. Trotzdem fehlte mitunter die Übersicht bei den Auseinandersetzungen und hektisches Geklicke bestimmte das Geschehen. Noch im gleichen Jahr erschien die Zusatz-Disk **Forge Virtue**, welche neue Quests bot. Leider war die Erweiterung nur mit der englischen Version spielbar.

Obwohl viele Spieler **Ultima VII** als den Höhepunkt der Serie ansehen, war es für Origin Systems als Publisher das letzte Spiel der Serie. Denn im September 1992 übernahm Geschäftspartner Electronic Arts Garriotts Unternehmen für satte 35 Mio. US-Dollar.

Unter EAs Führung erschien 1993 Ultima VII: Part Two – Serpent Isle. Der Avatar kehrte darin erstmals seit **Ultima III** der Welt Britannia den Rücken und begab sich auf die namensgebende Schlangeninsel, um dort seine Abenteuer zu bestreiten. Die Storyline war weit weniger verzweigt als in **Die schwarze Pforte**, bot aber immer noch beste Rollenspielkost. Dies konstatierte auch erstmals PC Games, denn **Serpent Isle** war das erste **Ultima**-Spiel, das unser Magazin testete. In der Ausgabe 6/93 sahnte der Titel eine Spielspaßwertung von 92 % ab. Allerdings erschien **Serpent Isle** nicht als deutsche Version (das Handbuch ausgenommen), gute Englischkenntnisse waren also vonnöten, um den nicht immer leicht verständlichen Texten zu folgen. Da Zusatzdisks noch groß in Mode waren, gab es auch für **Serpent Isle** Nachschub in Form der Expansion **The Silver Seed**. Wer 1994 im Besitz eines CD-ROM-Laufwerkes war, freute sich über die von EA neu aufgelegte Classic-Edition von **Ultima VII**, die alle beiden Teile und beide Erweiterungen – alles auf Englisch – enthielt.

1994 stand die Ultima-Reihe am Scheideweg, denn als **Ultima VIII: Pagan** erschien, brach für Serienveteranen eine kleine Welt zusammen. Was war geschehen – schließlich vergaben wir im Test in der Ausgabe 5/94 doch eine Spielspaßwertung von 94 %? Objektiv betrachtet war **Pagan** in puncto Technik und Präsentation sicher ein Fortschritt: Die Soundkulisse klang dank General-Midi-Unterstützung so gut wie nie zuvor und die detaillierte Grafik war ein regelrechter Augenschmaus. Das interaktive Bewegungs- und Kampfsystem sorgte zwar für ein intensiveres Spielgefühl, wurde aber auch zum Hassobjekt für viele Fans. Schön, dass sich der Avatar so toll bewegen konnte, aber die vielen Hüpfeinlagen gefielen nicht jedem Spieler. Auch die hektischen Hack&Slay-Gefechte waren Geschmackssache – ein **Diablo** kannte man damals noch nicht. Schlimmer waren die inhaltlichen Abstriche, die man als **Ultima**-Vete-

ULTIMA LEBT WEITER – DANK MODS UND TOLLER FAN-ARBEIT

Was tun Spieler, wenn ihre Lieblings-Rollenspielreihe technisch überholt ist und keinen offiziellen Support mehr erfährt? Sie legen selber Hand an!

Wenn man ein wenig im Internet stöbert, stößt man auf jede Menge **Ultima**-Fanseiten und Mod-Projekte – sei es, um die alten Spiele der Serie auf modernen PCs spielbar zu machen oder um die geliebten Klassiker gleich in andere Spiele zu integrieren. Doch viele Projekte verliefen im Sand und nur wenige davon wurden fertiggestellt.

Für **Ultima IV** existieren gleich zwei gelungene Komplettkonvertierungen für **Neverwinter Nights**. Die englischsprachige Mod **Avatarship: Ultima 4** versucht dabei, sich möglichst dicht an die Vorlage zu halten, was sich zum Beispiel im Dialogsystem bemerkbar macht. Statt, wie in **Neverwinter Nights** üblich, Anwortsätze auszuwählen, müssen Sie entsprechende Schlüsselwörter wie „Name", „Job", „Health" in die Chatzeile eingeben, um so mit den NPCs zu interagieren. Komfortabler, dafür inhaltlich etwas abgespeckter geht es in **Ultima 4: Reborn** (ebenfalls in englischer Sprache) zu.

Für den Klassiker Dungeon Siege gibt es ebenfalls tolle Konvertierungen. **Ultima 5: Lazarus** ist sogar als deutsche Version erhältlich. Und auch mit **The Ultima 6 Project** ist seit 2010 eine spielbare 1.0-Version verfügbar.

Eine zentrale Anlaufstelle für die hier vorgestellten Mods ist die Webseite http://reconstruction.voyd.net. Von dort gelangen Sie bequem zu den entsprechenden Download-Links.



AUS DIE MAUS | Projekte wie das ambitionierte **Ultima I**-Remake von Peroxide Entertainment wurden leider nie fertiggestellt. In diesem Fall scheiterte es an einer Einigung mit Electronic Arts.

ran hinnehmen musste: Die Spielwelt war deutlich geschrumpft, es gab keine Heldengruppe mehr, und die hübschen NPC-Porträts in den Dialogen glänzten durch Abwesenheit. Zudem gab es erheblich weniger Interaktionsmöglichkeiten mit Figuren und der Umwelt, dafür nervten etliche Bugs.

Pagan war der Versuch, durch mehr Eingängigkeit ein breiteres Publikum zu erreichen, doch das Gegenteil trat ein. Das Spiel erschien komplett lokalisiert, sogar mit Sprachausgabe, allerdings schmälerten Dialekt-Einlagen wie „Det weeß ick nich!" die Atmosphäre. So blieben die Verkaufszahlen hinter den Erwartungen zurück, sodass ein schon fertig gestelltes Add-on mit dem Titel **The Lost Vale** nicht mehr in den Handel kam. Lediglich eine leere Verpackung fand ihren Weg ins Regal eines ambitionierten deutschen Sammlers – für den läppischen Auktions-Preis von 1.923 US-Dollar.

Während für Mehrspieler-Fans 1997 mit Ultima Online ein Traum in Erfüllung ging (siehe Extrakasten auf Seite 121), mussten Einzelspieler noch bis 1999 ausharren, bis sie wieder nach Britannia reisen konnten. Zunächst in den USA erschienen, sorgte **Ultima IX: Ascension** für reichlich Verdruss. Grund dafür waren die vielen Bugs und vor allem die immens hohen Hardware-Anforderungen, die das erste für Windows programmierte **Ultima** hatte. Electronic Arts reagierte darauf und verschob die Veröffentlichung der deutschen Version auf Februar 2000. Die schon produzierten CDs stampfte man kurzerhand ein. Deutsche Fans, die sich bereits die US-Version gekauft hatten, durften kostenlos ihre Version umtauschen – allerdings erst nachdem sie sich schriftlich beim Hersteller registriert hatten, was ein paar Wochen Zeit in Anspruch nehmen konnte.

Doch auch die gepatchte deutsche Version des letzten **Ultima**-Abenteuers entwickelte sich zum Sorgenkind für die Spieler, denn immer noch verdarben zu viele Fehler den Spaß am Spiel. Da nutzte auch die damals wunderschöne 3D-Engine nichts. Erst der unermüdliche Einsatz der Community schaffte mit Fan-Patches spürbare Abhilfe. Inhaltlich blieb Entwickler Origin Systems dem Vorgänger treu – das heißt, der Spieler steuerte erneut nur den Avatar, Begleitcharaktere gab es nicht. Dank des ausführlichen Tutorials gewöhnte man sich schnell an die eigentlich zu umständliche Steuerung und zog los, um in Britannia die acht verunreinigten Schreine der Tugenden zu restaurieren. Diese letzte große Questreihe für den Avatar bot reichlich Abwechslung und dank der Größe der Welt Unterhaltung für Wochen. In der Ausgabe 2/2000 der PC Games konnte **Ascension** eine Spielspaßwertung von 85 % für sich verbuchen.

Blickt man zurück, steht die Reihe für über 30 Jahre Rollenspielunterhaltung und verfügt aktuell mit **Ultima Online** immer noch über eine aktive Spielergemeinde. Auch werkeln fleißige Modder weiter an **Ultima**-Remakes und Konvertierungen. Vielleicht nimmt Richard Garriott doch noch mal Anlauf, um ein neues Abenteuer rund um den Avatar und Lord British zu schaffen – uns würde es freuen. ❑

EA: EIN WELTENZERSTÖRER?

In Ultima 7: Die schwarze Pforte erlaubten sich die Entwickler bei Origin Systems mit ihrem Vertriebspartner Electronic Arts einen bösen Scherz. Die drei Generatoren des Guardian, dem Bösewicht im Spiel, hatten zusammengenommen die Umrisse des damaligen EA-Logos. Dies ist umso pikanter, wenn man Origins Firmenslogan „We create worlds" im Zusammenhang mit der Bezeichnung des Guardian „Destroyer of Worlds" sieht, da EA später Origin Systems auflöste. Zwei NPCs im Spiel, Elizabeth und Abraham (Initialen E und A) erwiesen sich als Mörder – Zufall?

STEFAN ERINNERT SICH:



Der tugendhafte Avatar und seine Abenteuer haben mich viele Jahre lang begleitet. Vor allem hat die Spieleserie dafür gesorgt, dass ich mir ständig neue Hardware zulegen musste. Als beispielsweise **Ultima VII** erschien, musste schleunigst ein „schneller" Pentium 486 DX/33 her, damit die Reise des Helden nicht zur Ruckelorgie verkam. Für **Pagan** griff ich tief in die Tasche, um endlich in den Genuss von General-Midi-Sound zu kommen. Doch beim Erscheinen von **Ascension** weinte ich bittere Tränen, denn auch die frisch eingebaute Voodoo-3-Grafikkarte ließ nur einen vor sich hinzuckelnden Avatar bei einer Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten zu. Um so mehr freue ich mich heute, ein frisch installiertes **Ultima IX**, verbessert durch Fanpatches und Texturmods, höchst geschmeidig bei einer Auflösung von 1.680 x 1.050 Pixeln zu erleben. Und wer sich die aus heutiger Sicht quälend umständliche Tastaturbedienung eines **Ultima I** antun möchte – dank Dosbox ist auch das kein Problem.

HARDWARE 09/11

RAZER SWITCHBLADE
MINI-KONSOLE MIT PC-SPIELEN



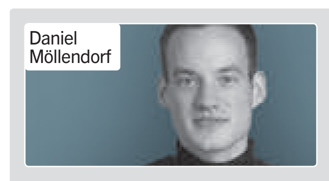
Razer ist für ebenso hochwertige wie hochpreisige Mäuse und Tastaturen bekannt. Mit dem Switchblade will Razer erstmals eine Handheld-Konsole anbieten – anders als bei Nintendos 3DS oder Sonys geplantem PSP-Nachfolger Vita sollen auf dem Switchblade gewöhnliche PC-Spiele laufen – geplant sind bisher unter anderem **Starcraft 2**, **WoW, Left 4 Deadt 2 (dt.)**, **Warcraft 3** und **Quake Live**. **Nun gibt es Details** zur verwendeten Hardware: So soll Intels neuer Atom-Prozessor Z690 mit 1,7 GHz die nötige Leistung liefern. Besonders wichtig ist für Spieler natürlich die Grafikeinheit – hierzu gibt es noch keine Details. Viele aktuelle Atom-CPUs verfügen zwar über einen integrierten Grafikkern, spieletauglich ist der aber nicht. Das Display misst sieben Zoll, damit ist es kleiner als übliche Net- oder Notebooks (10 bis 17 Zoll) aber deutlich größer als etwa beim iPhone 4 (3,5 Zoll). Wie beim Apple-Produkt und fast allen anderen aktuellen Smartphones eignet sich der Bildschirm des Razer Switchblade für Multitouch-Gesten und bietet so ganz neue Steuerungsmöglichkeiten für PC-Spiele. Ebenfalls innovativ ist die Tastatur, denn bei den Knöpfen handelt es sich um Mini-Displays: Je nach Spiel passen sich die Tasten an und zeigen ein individuelles Symbol – beispielsweise die Spells des **WoW**-Charakters oder den Raketenwerfer in **Quake Live**. Dank USB-Port lässt sich aber auch eine Maus anschließen. Wann der zuklappbare Mini-Spiele-PC kommt, ist ebenso offen wie der Preis.

Info: www.razerzone.com

COOLER MASTER SIRUS 5.1
NEUES 5.1-HEADSET FÜR SPIELER

Das CM Storm Sirus 5.1 lässt sich per USB oder Klinkenstecker anschließen und bietet Raumklang dank je vier Lautsprechern in den Hörmuscheln. Mit dem enthaltenen Steuerelement (nur bei USB) ändern Sie die Lautstärke einzelner Kanäle oder schalten das Mikrofon stumm. Beim Probehören gefiel uns der Klang gut – Höhen und Mitten fehlt etwas Brillanz, sie klingen aber dennoch sauber. Online-Shooter-Spieler können für eine bessere Ortung den Bass per Steuerelement herausregeln. Das mit 406 Gramm relativ schwere Sirus 5.1 kostet rund 120 Euro.

Info: www.cmstorm.com



Daniel Möllendorf

„Haben wir Computerspieler bald gar nichts mehr zu lachen?“

Keine Sorge: Hier geht es nicht um Themen, die bei PC-Spielern regelmäßig Würgereiz verursachen wie DRM, DLC, Cross-Plattform-Entwicklung, immer gleiche Sequels oder Activision-Chef Robert Kotick. Die sind zwar schlimm, aber in Foren bereits bis zum Gehtnichtmehr durchkritisiert. Stattdessen stört mich etwas anderes, das mir besonders aufgefallen ist, als ich wieder den großartigen und brüllend komischen Klassiker **Monkey Island 2** gespielt habe: Warum gibt es für PC-Spieler derzeit so wenig zu lachen? **Call of Duty**, **Battlefield**, **The Witcher**, **Crysis** – bei den aktuellen Topserien geht es meist um Weltkrieg, Weltuntergang, Invasion oder Monsterhorden.

Eine aktuelle Ausnahme, die man gar nicht genug loben kann, ist **Portal 2** – da werden graue Zellen genauso gefordert wie Lachmuskeln. Ebenfalls viel Humor – wenn auch politisch denkbar inkorrekt – bietet mit **Duke Nukem Forever** ausgerechnet ein Relikt einer lange vergangenen Spiele-Generation. Und ein Blick auf die Release-Listen der großen Publisher zeigt: Die Zukunft bleibt für PC-Spieler ernst: **Battlefield 3** gegen **Modern Warfare 3** (Krieg), **Tomb Raider** (Einsamkeit), **Deus Ex: Human Revolution** (Dystopie), **Rage** (Post-Apokalypse) **Mass Effect 3** (Weltuntergang) – ich behaupte nicht, dass die genannten Spiele keinen Spaß machen (im Gegenteil), allerdings frage ich: Haben wir PC-Spieler bald gar nichts mehr zu lachen?

Dabei sind Medien wie Spiele, Filme oder Bücher stets ein Indikator für die allgemeine Gefühlslage – und wir brauchen derzeit ganz besonders lustige Spiele.

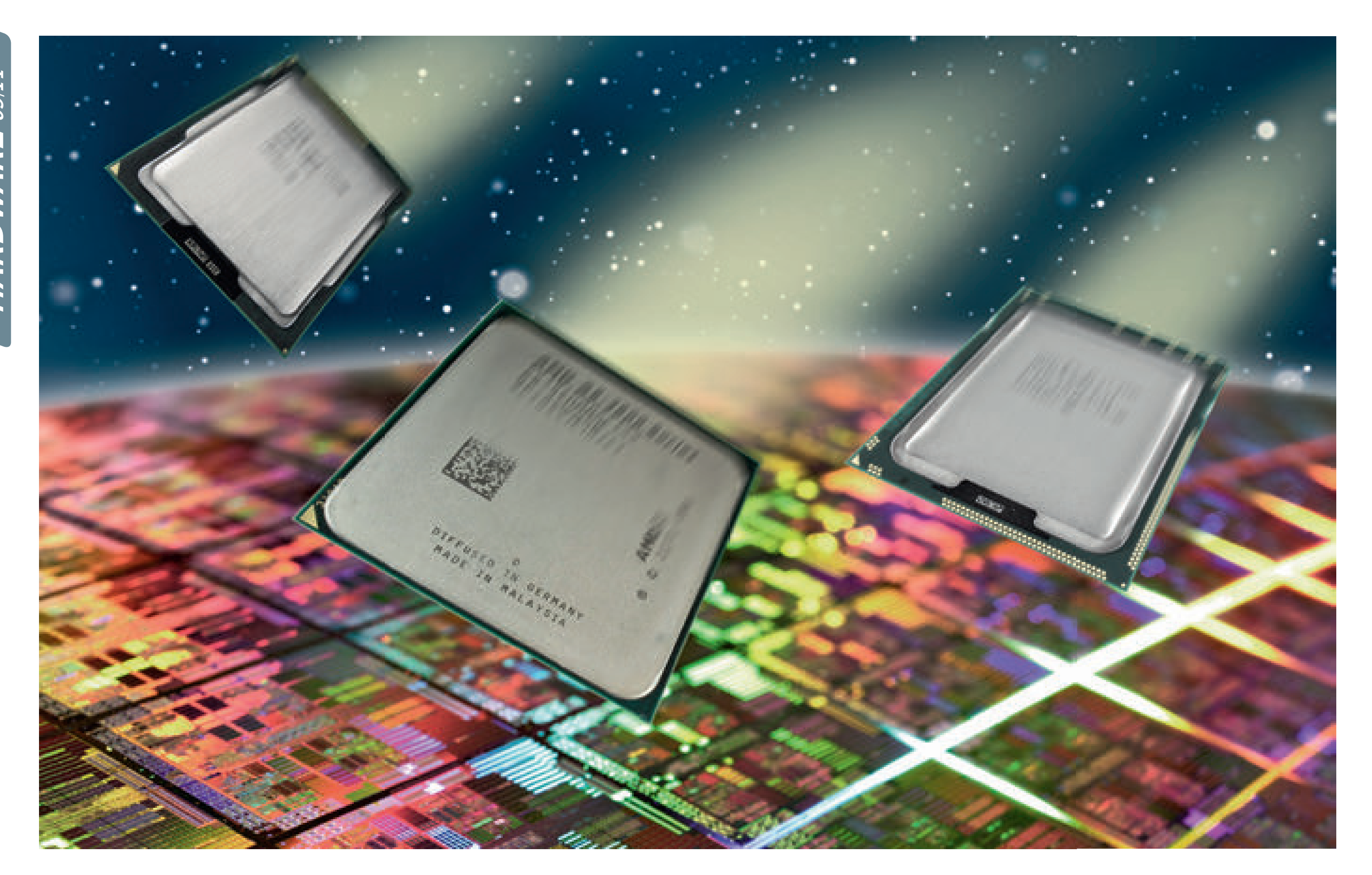
+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER



ROCCAT KULO VERBESSERT
Beim Roccat-Headset Kulo haben wir bemängelt, dass der Lederüberzug bei den Polstern leicht absteht und daher unangenehm in die Ohren schneidet. Roccat liefert das Kulo nun mit neuen Polstern aus – diese saßen beim Ausprobieren viel angenehmer, weshalb der Kritikpunkt wegfällt. Damit ist das Kulo ein leichtes und praktisches Stereo-Headset, das wir wegen des massiven Tieftonklangs allerdings nicht für ambitionierte Online-Shooter-Fans empfehlen. Achtung: In der Packung liegen die alten und die neuen Polster – die neuen erkennen Sie am gelben Futter.
Info: www.roccat.org

RAPTOR GAMING P9 GEPRÜFT
Mit 365 x 262 mm bietet das P9 genug Platz für alle Spielertypen. Die geringe Höhe (3 mm) sorgt für eine gute Ergonomie. Jedoch schrabbt die harte Kante der Plastikbeschichtung bei vertikalen Mausbewegungen an der Unterseite des Handgelenks.
Info: raptor-gaming.webnode.com

GÜNSTIGES GEHÄUSE
Bei dem Midi-Tower Three Hundred in der PCGH-Edition haben unsere Kollegen von der PC Games Hardware und Antec zusammengearbeitet. Das Ergebnis: Ein außen und innen schwarz lackiertes Gehäuse mit sehr leisen Lüftern für nur 65 Euro.
Info: www.pcgh.de/go/antec



Marktübersicht: Prozessoren

Von: Christian Gögelein/
Marc Sauter

Zehn CPUs mit sieben unterschiedlichen Architekturen treten zum direkten Vergleichstest an. Welche macht das Rennen?

Bisher haben wir bei Prozessortests in der Hardware-Sparte der PC Games die Rechenzentralen nicht benotet. Meist unterschieden sich die CPUs lediglich in der Taktfrequenz – alle anderen technischen Merkmale waren gleich oder zumindest annähernd identisch. Daher wäre eine Abstufung nach Noten wenig sinnvoll gewesen.

Doch der Markt hat sich gewandelt. AMD und Intel gehen nicht mehr nur beim Sockel getrennte Wege; die Hersteller werben mit immer neuen Funktionen und CPU-Architekturen werden wie die zugehörigen Kerne fast inflationär auf den Markt geworfen. Ob Atom, Zacate, Llano, Thuban, Nehalem oder Sandy Bridge – nie konkurrierten so viele unterschiedliche Designs um die Gunst der Anwender.

Mit der folgenden, im neuen Format debütierenden Prozessor-Marktübersicht reagiert PC Games auf die geänderten Umstände. Mit einem Kriterienkatalog, der mehr als 400 Zeilen umfasst, bewerten wir die Chips nun in den von anderen Tests bekannten Kategorien Ausstattung, Eigenschaften und Leistung – so wie sich auch Grafikkarten, SSDs und Mainboards beweisen müssen. Das Ergebnis ist eine klare Rangfolge, die sich an den Noten bemisst. Neben den besten Prozessoren haben wir besonders preiswerte Modelle mit einem Spar-Tipp-Award ausgezeichnet.

AMD PHENOM II X6 1100T

AMDs Topmodell für den Desktop basiert auf dem schon etwas älteren Thuban-Kern, der in der derzeit höchsten Ausbaustufe mit 3,3 GHz getaktet wird. Wenn das Budget für die Verlustleistung (TDP) Spielraum lässt, kann der Prozessor auf bis zu 3,7 GHz per Turbocore übertaktet werden. Einen Grafikkern bringt der Prozessor nicht mit, dafür aber sechs CPU-Kerne. Die mehr als 900 Millionen Transistoren nutzt AMD zudem für große Zwischenspeicher (Caches); sowohl L1- als auch L2-Cache sind doppelt so groß wie bei den aktuellen Sandy-Bridge-Modellen.

Dank der sechs Kerne ist die Leistung vor allem bei optimierten Anwendungen gut; im Cinebench reicht es für den dritten Platz. Dabei muss sich der Thuban nur zwei zum Teil deutlich teureren Prozessoren geschlagen geben. Bei Spielen zieht aber eine ganze Reihe von Intel-Prozessoren am AMD-Flaggschiff vorbei. Zudem ist die Leistungsaufnahme mit mehr als 200 Watt (ganzer PC) recht hoch. AMD bietet den 1100T zum Kampfpreis von 150 Euro an, die niedriger getakteten Modelle kosten noch weniger – nirgendwo sonst gibt es sechs Kerne so preiswert. Wer nicht nur spielt und häufig Videos transkodiert (oder andere mehrkernoptimierte Software einsetzt), kauft mit dem Thuban einen soliden Sechskerner zum kleinen Preis.

INTEL COREI7-990X

Wer sechs Kerne will, auf denen ein Intel-Logo klebt, muss zum ebenfalls älteren Gulftown-Kern auf Basis der Westmere-Architektur greifen. Für über 800 Euro erhalten Sie den mit 3,46 GHz getakteten Core i7-990X, der seinen Takt per Turbo Mode auf bis zu 3,73 GHz hochschrauben kann. Rekordverdächtig ist nicht nur der L3-Cache von 12

Megabyte; auch die Leistungsaufnahme erreicht mit knapp 250 Watt eine Höchstmarke, die weit über allen anderen Prozessoren im Testfeld liegt. Im Leerlauf zieht der ganze PC immerhin noch 136 Watt aus der Steckdose – mehr als andere Rechner unter Volllast, allerdings ist dafür der X58-Chipsatz samt 1366-Mainboard verantwortlich.

Wer einem Gulftown den Vorzug gibt, muss auch an anderer Stelle Abstriche machen: Im Vergleich zur jüngsten Konkurrenz aus eigenem Haus ist der Prozessor teils unflexibler. So ist der i7-990X zwar mit einem Dreikanal-Speicher-Interface ausgestattet, doch die maximale Speichermenge bleibt auf 16 Gigabyte beschränkt (eine Sandy-Bridge-CPU kommt mit zwei Dualchannel-Kanälen auf 32 Gigabyte). Einen Grafikkern und AVX gibt es nicht.

Die Spieleleistung ist zwar sehr gut, doch nüchtern betrachtet ist der Gulftown ein Produkt, das heute niemand mehr braucht. Sechs Kerne (und eine gute Mehrkern-Performance) gibt es für einen Bruchteil des Preises auch bei AMD; die gleiche Spieleleistung – teilweise sogar noch mehr – liefert ebenfalls für einen kleineren Preis ein Konkurrent aus gleichem Haus, der Core i7-2600K. Auch die langsamer getakteten Varianten i7-980X und i7-970 sind unverhältnismäßig teuer.

INTEL CORE I7-930

Ebenfalls für den Sockel 1366 eignet sich der ältere Core i7-930. Der Chip mit Bloomfield-Kern basiert noch auf der Nehalem-Architektur und tritt in diesem Test eher zum Vergleich denn als echter Konkurrent an. Mit 2,8 GHz, vier Kernen und im betagten 45-Nanometer-Prozess gefertigt, hat der Prozessor keine Chance mehr gegen die aktuelle Konkurrenz. Zu hoch ist die Leistungsaufnahme (Volllast: 231 Watt) im Vergleich zur Leistung – für die vorderen Plätze reicht es nur selten. Bemerkenswert ist jedoch, dass die CPU trotz ihres Alters passabel mithält. Dank Hyper-Threading reicht es beispielsweise in **Bad Company 2** für den dritten Platz. In der Gesamtübersicht landet der Prozessor vor allem aufgrund des Energiebedarfs der 1366-Plattform auf dem letzten Platz.

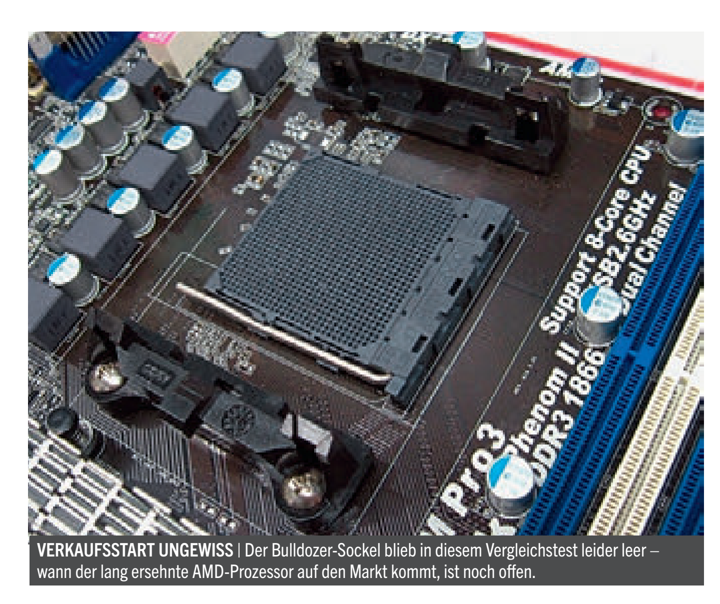
CORE I5-760

Aus der vorletzten Prozessorgeneration stammt auch Intels Lynnfield-Chip i5-760. Lange Zeit war dieses Modell unser Spartipp – vier Kerne samt hervorragender Spieleleistung waren für weniger als 200 Euro zu haben. Im aktuellen Testfeld schlägt sich der i7-760 noch wacker. Das liegt vor allem an der noch guten Spieleleistung bei moderater Leistungsaufnahme. Federn lässt der Prozessor bei der Anwendungsleistung – mit vier Kernen, 2,8 GHz und ohne Hyper-Threading ist gegen die aktuellen Sechskern-Modelle nichts auszurichten.

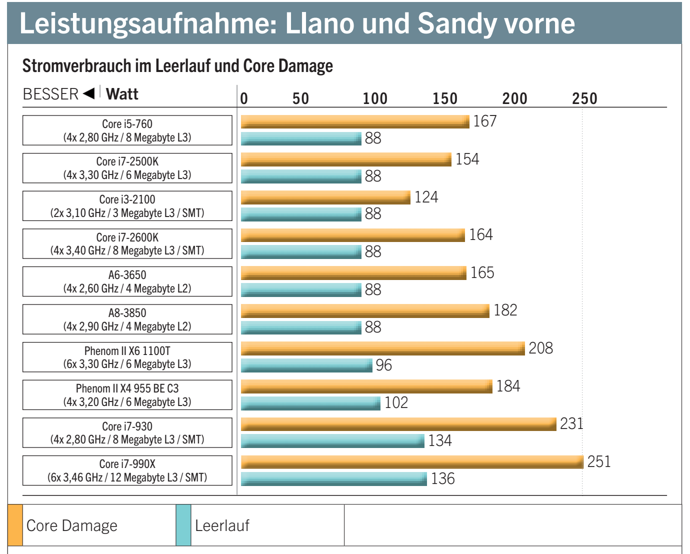
PHENOM II X4 955 BE

Da AMD die Bulldozer-Serie noch nicht fertiggestellt hat und Llano-Prozessoren derzeit maximal 2,9 GHz erreichen, muss der mittlerweile zweieinhalb Jahre alte „Deneb“ Lücken im Modellangebot von AMD schließen; Thuban-CPUs verfügen bis auf die OEM-Versionen namens „Zosma“ ausnahmslos über sechs Kerne.

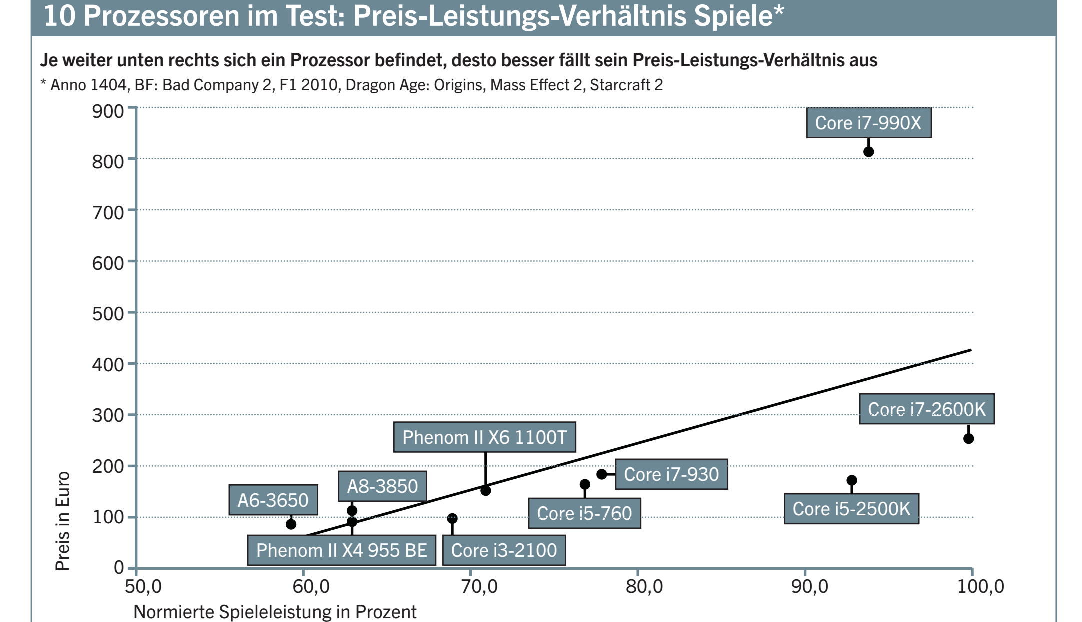
Das gelingt mehr schlecht als recht: Zwar sind die Taktfrequenzen mit bis zu 3,7 GHz beim Phenom II X4 980 sehr hoch, doch die Architektur zieht gegen die Konkurrenz mittlerweile klar den Kürzeren. Das von uns getestete Modell mit 3,2 GHz (X4 955) erreicht nur noch mäßige Leistungswerte bei zudem recht hoher Leistungsaufnahme. Trotz der teils sehr günstigen Preise sollten Käufer von AMD-Prozessoren nicht mehr zur X4-Reihe greifen, sondern besser auf Bulldozer warten oder einen Thuban kaufen. Die Leistung lässt sich immerhin noch steigern, indem man den Pro-



VERKAUFSSTART UNGEWISS | Der Bulldozer-Sockel blieb in diesem Vergleichstest leider leer – wann der lang ersehnte AMD-Prozessor auf den Markt kommt, ist noch offen.



System: Geforce GTX 480 @ 800/1.600/2.000 MHz, P55/P67/X58/890FX/A75, 2x/3x 2 Gigabyte RAM; Win7 x64, Geforce 260.99; SMT an, Turbo aus.
Bemerkungen: Bei spieletauglichen PCs stellen knapp 90 Watt Stromverbrauch für das komplette System einen guten Wert dar. Die Llanos ziehen zu viel Energie für ihre Leistung.



zessor übertaktet – unser Testmuster mit C3-Stepping erreichte mit Luftkühlung annähernd 4,0 GHz.

AMD A6-3650 UND A8 3850

Im Vergleich zum Phenom II X4 sind AMDs Desktop-Prozessoren mit integriertem Grafikkern taufrisch. Die A-Serie vereint die Prozessorkerne eines Athlon II mit der Grafikleistung einer HD 5550 bis HD 5570 – und das zu Preisen ab 75 Euro. Während Intel mit den aktuellen Sandy-Bridge-Modellen eher die Mittel- und Oberklasse im Visier hat, setzt AMD eher auf günstige Office-PCs, vor allem aber auf Notebooks.

Erwähnenswert ist der leistungsfähige Grafikkern der A-Serie. Dieser rennt den Grafikeinheiten jeglicher Intel-CPUs davon. Hier zahlt sich das von Ati eingekaufte Know-how aus. Die volle Grafikleistung mit 400 Stream-Kernen gibt es aber nur bei den Modellen A8-3850 und A8-3800. Das zweite Modell in unserer Marktübersicht, der A6-3650, verfügt nur über 320 Stream-Kerne, die auch noch langsamer getaktet sind (443 statt 600 Megahertz). Der guten Grafikperformance stehen beschnittene CPU-Kerne gegenüber. Um TDP und die ohnehin schon riesige Transistorzahl im Zaum zu halten, verzichtet AMD bei den Llano-Modellen auf einen L3-Cache – dafür gibt's 1.024 Megabyte L2-Cache pro Kern und ein paar Architektur-Verbesserungen.

Da die Taktfrequenzen die Drei-Gigahertz-Grenze nicht überschreiten, liegen die Llanos bei Spielen oft hinten – halten aber mit dem Phenom II X4 955 mit. Für Notebooks, Einsteiger-, Media- und günstige Office-PCs ist AMDs neuer Llano eine sehr gute Wahl, vor allem auch aufgrund der niedrigen Leistungsaufnahme im Leerlauf. Wer einen leistungshungrigen Spiele-PC bauen möchte, sollte aber besser auf Bulldozer warten, von dem wir nicht nur höhere Taktfrequenzen, sondern auch eine deutlich gestiegene CPU-Leistung pro Kern erwarten.

INTEL CORE I7-2600 K UND CORE I7-2500K

Die erste richtige Prozessor-Marktübersicht, bei der wir Wertungsnoten verteilen, entscheiden Intels Sandy-Bridge-Prozessoren klar für sich. Vor allem der Core i7-2600K überragt in nahezu jeder Disziplin die Konkurrenz. Ob Hyper-Threading, große Cache-Zwischenspeicher, Befehlssatz-Erweiterungen wie AES und AVX oder integrierter Grafikkern – der i7-2600K unterstützt fast alle Features, die ein aktueller Prozessor haben kann. Dass die CPU dabei auf nur vier Kerne zurückgreifen kann, fällt so gut wie nicht ins Gewicht; die meisten Spiele laufen mit vier Kernen fast genauso schnell wie mit sechs.

Das könnte sich zwar in Zukunft ändern, vorerst bleibt der Core i7-2600K aber der weitaus beste Kompromiss aus guter Spieleleistung und günstigem Preis. Bei den Taktfrequenzen erreichen die getesteten Modelle ebenfalls Spitzenwerte. Der i7-2600K läuft mit 3,4 GHz und erreicht per Turbo Mode bis zu 3,8 GHz (i5-2500K: 3,3 und 3,7 GHz). Übertakter freuen sich über den offenen Multiplikator, der den Chip auf bis zu 4,3 GHz bringen kann. Trotz der guten Leistungswerte bleibt die Leistungsaufnahme im Rahmen: 88 Watt im Leerlauf und 164 Watt unter Volllast sind für einen spieletauglichen PC Spitzenwerte und stellen im Augenblick die Messlatte für alle anderen CPU-Modelle dar (außer Atom und Co). Für einen Intel-basierten Spiele-Rechner gibt es daher derzeit keinen besseren Prozessor als den i7-2600K. Wer keine 250 Euro für die CPU ausgeben will, kann zum kleineren Core i5-2500K greifen. Dieser ist mit 160 Euro deutlich preiswerter, dabei aber einige Prozentpunkte langsamer. Hyper-Threading gibt's nämlich nicht und der L3-Cache ist zudem etwas kleiner.

INTEL CORE I3-2100:

Auch wenn die Intel-Modelle i7-2600K und i5-2500K hervorra-

PROZESSOREN
Auszug aus Testtabelle mit 42 Wertungskriterien

PC Games TOP-PRODUKT 1,57 09/2011 (Core i7-2600K) · PC Games SPAR-TIPP 1,83 09/2011 (Core i5-2500K)

Prozessor	Core i7-2600K	Core i5-2500K	Core i7-990X	Core i5-760	Core i3-2100
Basistakt	3,4 GHz	3,3 GHz	3,46 GHz	2,8 GHz	3,1 GHz
Hersteller (Webseite)	Intel (www.intel.de)	Intel (www.intel.de)	Intel (www.intel.de)	Intel (www.intel.de)	Intel (www.intel.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 250,-/gut	Ca. € 170,-/sehr gut	Ca. € 810,-/ungenügend	Ca. € 160,-/befriedigend	Ca. € 95,-/gut
Kern	Sandy Bridge	Sandy Bridge	Gulftown	Lynnfield	Sandy Bridge
Chip-Revision (Stepping)	D2	D2	B1	B1	D2
Sockel	1155	1155	1366	1156	1155
Ausstattung (20 %)	**1,66**	**1,81**	**1,85**	**2,61**	**2,40**
Grafikkern	Vorhanden	Vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Vorhanden
L1-Cache (Daten/Befehle, je Kern)	32 Kilobyte/32 Kilobyte	32 Kilobyte/32 Kilobyte	32 Kilobyte/32 Kilobyte	32 Kilobyte/32 Kilobyte	32 Kilobyte/32 Kilobyte
L2-Cache pro Kern	256 Kilobyte	256 Kilobyte	256 Kilobyte	256 Kilobyte	256 Kilobyte
L3-Cache (total)	8.192 Kilobyte	6.144 Kilobyte	12.288 Kilobyte	8.192 Kilobyte	3.072 Kilobyte
Stromsparfunktionen (AMD)	EIST	EIST	EIST	EIST	EIST
Übertaktungsfunktionen	Turbo Mode	Turbo Mode	Turbo Mode	Turbo Mode	Nicht vorhanden
Befehlssatz-Erweiterungen	SSE, SSE2, SSE3, SSSE3, SSE4.2, AVX, AES	SSE, SSE2, SSE3, SSSE3, SSE4.2, AVX, AES	SSE, SSE2, SSE3, SSSE3, SSE4.2, AES	SSE, SSE2, SSE3, SSSE3, SSE4.2	SSE, SSE2, SSE3, SSSE3, SSE4.2, AVX
64-Bit-Fähigkeit	Intel 64	Intel 64	Intel 64	Intel 64	Intel 64
Hyper-Threading	Vorhanden	Nicht vorhanden	Vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
Sonstige Ausstattung	Boxed-Kühler	Boxed-Kühler	Spezieller Boxed-Kühler	Boxed-Kühler	Boxed-Kühler
Eigenschaften (20 %)	**1,85**	**1,85**	**2,04**	**1,80**	**2,85**
Multiplikator frei?	Ja	Nein	Ja	Nein	Nein
Anzahl CPU-Kerne	4	4	6	4	2
Durchschnittlicher OC-Takt (Luft)	4.300 MHz	4.300 MHz	4.100 MHz	3.900 MHz	3.200 MHz
Speichersupport (offiziell)	DDR3-1333	DDR3-1333	DDR3-1066	DDR3-1333	DDR3-1333
Speicherkanäle	2	2	3	2	2
ECC-Support	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
TDP laut Hersteller	95 Watt	95 Watt	130 Watt	95 Watt	65 Watt
Fertigungsverfahren	32 nm	32 nm	32 nm	45 nm	32 nm
Leistung (60 %)	**1,45**	**1,83**	**2,98**	**2,83**	**2,70**
Spieleleistung (normiert, lt. Index)	100 %	93 %	94 %	77 %	69 %
Anwendungsleistung (norm., lt. Index)	74 %	58 %	100 %	42 %	33 %
Leistungsaufnahme Volllast (Watt, ganzer PC)	164 Watt	154 Watt	251 Watt	167 Watt	124 Watt
Leistungsaufnahme Leerlauf (Watt, ganzer PC)	88 Watt	88 Watt	136 Watt	88 Watt	88 Watt
FAZIT	+ Hyper-Threading + Niedrige Leistungsaufnahme + Hohe Spieleleistung	+ Preis + Niedrige Leistungsaufnahme + Hohe Spieleleistung	+ Anwendungsleistung + Sechs Kerne − Hohe Leistungsaufnahme	+ Preis + Akzeptable Leistungsaufnahme − Niedrige Anwendungsleistung	+ Preis + Niedrige Leistungsaufnahme − Niedrige Anwendungsleistung
	Wertung: **1,57**	Wertung: **1,83**	Wertung: **2,57**	Wertung: **2,58**	Wertung: **2,67**

gend abschneiden, können wir die Sandy-Bridge-Prozessoren nicht uneingeschränkt empfehlen. Der kleinste Vertreter geht unter der Marke „Core i3" ins Rennen um Marktanteile im Budget- und Mobil-Segment – dort soll er die Nachfolge der einigermaßen erfolgreichen Clarkdale-Chips antreten. Bis auf die „fehlenden" zwei Kerne entspricht die Ausstattung eines Core i3-2100 im Großen und Ganzen jener der i7-Reihe.

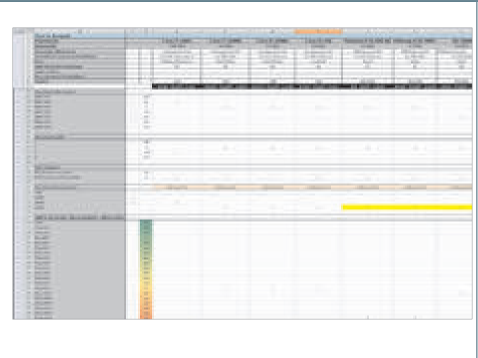
Alle Befehlssatz-Erweiterungen außer AES sind vorhanden, auch der Speichercontroller wurde nicht künstlich limitiert und Hyper-Threading sorgt für mehr Leistung. Einbußen muss man aber beim L3-Cache hinnehmen: Er ist mit drei Megabyte nur halb so groß wie beim Core i5-2500K. Einen offenen Multiplikator sowie den Turbomode gibt es ebenfalls nicht.

Intel fertigt für den Core i3 ein eigenes Die; es wird also nicht einfach ein Vierkern-Siliziumplättchen genommen und dann teilweise deaktiviert. Der Prozessor kommt so mit einer Verlustleistung von 65 Watt aus. Der ganze PC benötigt nach unseren Messungen gute 124 Watt unter Volllast. Bei Spielen liegt der mit 3,1 GHz getaktete Core i3 zwischen „befriedigend" (**Bad Company 2**) und „gut" (**Starcraft 2**). Dass zwei Kerne für aktuelle Mittel- und Oberklasse-Rechner aber zu wenig sind, zeigt der Cinebench – der Core i3-2100 liegt hier auf dem letzten Platz. ❑

FAZIT

Marktübersicht Prozessoren
Am Ende ist das Ergebnis klar: Intels Sandy-Bridge-Modelle belegen mit respektablem Abstand die Spitzenplätze, gefolgt vom älteren, aber enorm stromhungrigen Core i7-990X. Einen Spartipp verdient sich AMDs neuer A8-3650; mit anspruchsvollen Spielen ist der Prozessor allerdings überfordert, er eignet sich eher als Basis für preiswerte Spiele-, Multimedia- oder Office-PCs. Wir sind gespannt, wo sich Bulldozer in dieser Tabelle einreihen wird.

So testet PC Games Prozessoren



In einer mehr als 400 Zeilen zählenden Tabelle ermitteln wir zunächst alle wesentlichen Daten des Prozessors in den drei bekannten Bereichen Ausstattung, Eigenschaften und Leistung. Zur Ausstattung (20 Prozent Gewichtung) zählen Features wie Cachegrößen, Befehlssatz-Erweiterungen, 64-Bit-Technik oder die Leistung des mitgelieferten Boxed-Kühlers. Wenn ein Prozessor viele Kerne mitbringt, bei der Speicherbestückung flexibel ist und eine niedrige Verlustleistung (TDP) hat, fließt das in die Eigenschaften-Wertung mit ein (ebenfalls mit 20 Prozent gewichtet). Hier bewerten wir auch das Übertaktungspotenzial, das wir mit unserer Test-CPU bei Luftkühlung ermitteln.

Schließlich ist die Leistung das Kriterium schlechthin für die Wahl eines Prozessors. Mit 60 Prozent fließt daher die Performance bei Anwendungen und Spielen in die Gesamtwertung ein. Dabei greifen wir auf einen CPU-Leistungsindex zurück, der sechs Spiele (siehe Preis-Leistungs-Grafik auf Seite 127) und vier Anwendungen abbildet. Zusätzlich werten wir die gemessene Leistungsaufnahme, denn eine Top-CPU soll nicht nur schnell, sondern auch sparsam sein. Einen Auszug aus der Tabelle sehen Sie unten; die komplette Übersicht würde den Rahmen dieser Marktübersicht sprengen.

PROZESSOREN
Auszug aus Testtabelle mit 42 Wertungskriterien

Prozessor	Phenom II X6 1100T	A8-3850	A6-3650	Phenom II X4 955 BE	Core i7-930
Basistakt	3,3 GHz	2,9 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	2,80 GHz
Hersteller (Webseite)	AMD (www.amd.de)	AMD (www.amd.de)	AMD (www.amd.de)	AMD (www.amd.de)	Intel (www.intel.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 150,-/gut	Ca. € 110,-/befriedigend	Ca. € 75,-/gut	Ca. € 100,-/befriedigend	Ca. € 180,-/ausreichend
Kern	Thuban	Llano	Llano	Deneb	Bloomfield
Chip-Revision (Stepping)	E0	B0	B0	C3	D0
Sockel	AM3 (941)	FM1 (905)	FM1 (905)	AM3 (941)	1366
Ausstattung (20 %)	**2,13**	**1,90**	**1,95**	**2,00**	**1,90**
Grafikkern	Nicht vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
L1-Cache (Daten/Befehle, je Kern)	64 Kilobyte/64 Kilobyte	64 Kilobyte/64 Kilobyte	64 Kilobyte/64 Kilobyte	64 Kilobyte/64 Kilobyte	32 Kilobyte/32 Kilobyte
L2-Cache pro Kern	512 Kilobyte	1.024 Kilobyte	1.024 Kilobyte	512 Kilobyte	256 Kilobyte
L3-Cache (total)	6.144 Kilobyte	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	6.144 Kilobyte	8.192 Kilobyte
Stromsparfunktionen (AMD)	CnQ 3.0	CnQ 3.0, Powergating	CnQ 3.0, Powergating	CnQ 3.0	EIST
Übertaktungsfunktionen	Turbo Core	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Turbo Mode
Befehlssatz-Erweiterungen	SSE, SSE2, SSE3, SSE4a	SSE, SSE2, SSE3, SSE4a	SSE, SSE2, SSE3, SSE4a	SSE, SSE2, SSE3, SSE4a	SSE, SSE2, SSE3, SSSE3, SSE4.2
64-Bit-Fähigkeit	AMD 64	AMD 64	AMD 64	AMD 64	Intel 64
Hyper-Threading	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Vorhanden
Sonstige Ausstattung	Boxed-Kühler	Boxed-Kühler	Boxed-Kühler	Boxed-Kühler	Boxed-Kühler
Eigenschaften (20 %)	**2,20**	**1,80**	**1,80**	**2,25**	**2,75**
Multiplikator frei?	Ja	Nein	Nein	Ja	Nein
Anzahl CPU-Kerne	6	4	4	4	4
Durchschnittlicher OC-Takt (Luft)	4.100 MHz	3.500 MHz	3.500 MHz	4.000 MHz	4.000 MHz
Speichersupport (offiziell)	DDR3-1333	DDR3-1866	DDR3-1866	DDR3-1333	DDR3-1066
Speicherkanäle	2	2	2	2	3
ECC-Support	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
TDP laut Hersteller	125 Watt	100 Watt	100 Watt	125 Watt	130 Watt
Fertigungsverfahren	45 nm	32 nm	32 nm	45 nm	45 nm
Leistung (60 %)	**3,30**	**3,50**	**3,53**	**3,63**	**4,03**
Spieleleistung (normiert, lt. Index)	71 %	63 %	59 %	63 %	78 %
Anwendungsleistung (norm., lt. Index)	64 %	40 %	36 %	43 %	53 %
Leistungsaufnahme Volllast (Watt, ganzer PC)	208 Watt	182 Watt	165 Watt	184 Watt	231 Watt
Leistungsaufnahme Leerlauf (Watt, ganzer PC)	96 Watt	88 Watt	88 Watt	102 Watt	134 Watt
FAZIT	⊕ Preis ⊕ Sechs Kerne ⊖ Hohe Leistungsaufnahme	⊕ Niedrige Leistungsaufnahme ⊕ Leistungsfähiger Grafikkern ⊖ Niedrige Anwendungsleistung	⊕ Preis ⊕ Leistungsfähiger Grafikkern ⊖ Niedrige Anwendungsleistung	⊕ Preis ⊕ Gutes Übertaktungspotenzial ⊖ Niedrige Anwendungsleistung	⊕ Spieleleistung ⊖ Niedrige Anwendungsleistung ⊖ Hohe Leistungsaufnahme
	Wertung: **2,85**	Wertung: **2,85**	Wertung: **2,87**	Wertung: **3,03**	Wertung: **3,35**

BF: Bad Company 2: Das Spiel mit den Kernen

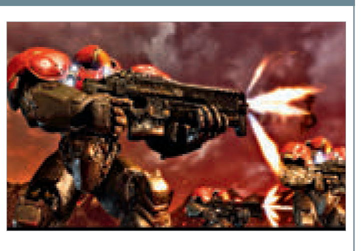
Battlefield Bad Company 2 ist eines der wenigen Spiele, die viele Prozessorkerne für mehr Fps nutzen.



DICEs Frostbite-Engine 1.5 fordert zusammen mit der Havok-Physik namens „Destruction 2.0" die CPUs nicht übermäßig, legt aber hervorragend an Fps zu, wenn viele Kerne oder SMT angenoten werden. Daher belegen die drei Intel Core i7 das Siegertreppchen, gefolgt von AMDs Phenom II X6 1100T. Der i5-2500K wie auch der i5-760 positionieren sich dahinter, der Phenom II X4 955 behauptet sich knapp gegen den A8-3850. Der i3-2100 schiebt sich dank SMT knapp am A6-3650 vorbei.

Starcraft 2: Sandy Bridge klar in Front

Starcraft 2 nutzt maximal zwei Kerne und profitiert stark von mehr Cache, egal ob L2 oder L3.



Unser sehr forderndes Multiplayer-Replay zeigt den Endkampf eines Matches – hier treffen Protoss, Terraner und Zerg mit allerhand Einheiten aufeinander. Da das Spiel nicht mehr als zwei Kerne effektiv zur Leistungssteigerung heranzieht und durch schnellen sowie großen L2-/L3-Cache beschleunigt wird, belegen die „Sandy Bridge"-Prozessoren die vorderen Plätze. Die „Nehalem"-CPUs i5-760 und i7-930 positionieren sich im Mittelfeld, die vier AMD-Modelle sortieren sich nach Takt aufgereiht dahinter ein.

Battlefield: Bad Company 2 v589035

PCG-Benchmark „Crack the Sky" – maximale Details, Direct X 11, kein HBAO

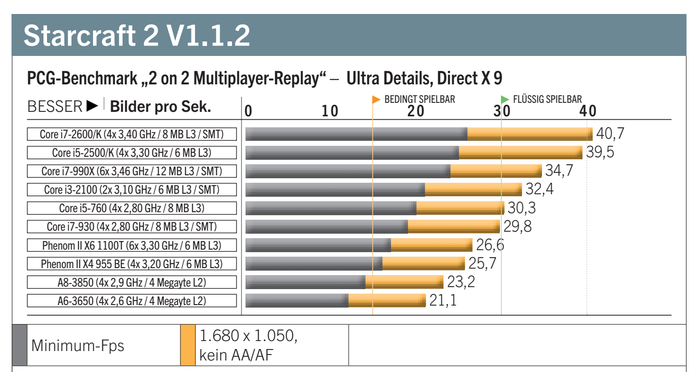
BESSER ▶ **Bilder pro Sek.** (0 – 160; BED. SPIELBAR ab 40, FLÜSSIG SPIELBAR ab 60)

CPU	Bilder pro Sek.
Core i7-990X (6x 3,46 GHz / 12 MB L3 / SMT)	147,9
Core i7-2600/K (4x 3,40 GHz / 8 MB L3 / SMT)	146,8
Core i7-930 (4x 2,80 GHz / 8 MB L3 / SMT)	124,4
Phenom II X6 1100T (6x 3,30 GHz / 6 MB L3)	118,9
Core i5-2500/K (4x 3,30 GHz / 6 MB L3)	111,5
Core i5-760 (4x 2,80 GHz / 8 MB L3)	101,8
Phenom II X4 955 BE (4x 3,20 GHz / 6 MB L3)	93,3
A8-3850 (4x 2,9 GHz / 4 Megabyte L2)	91,3
Core i3-2100 (2x 3,10 GHz / 6 MB L3 / SMT)	89,0
A6-3650 (4x 2,6 GHz / 4 Megabyte L2)	87,0

Minimum-Fps | 1.680 x 1.050, kein AA/AF

System: Geforce GTX 480 @ 800/1.600/2.000 MHz, P55/P67/X58/890FX/A75, 2x/3x 2 Gigabyte RAM; Win7 x64, Geforce 260.99; SMT an, Turbo aus.
Bemerkungen: Der Core i7-990X liegt dank sechs Kernen und SMT in Front. Letzteres hilft auch den beiden i7 und dem i3. Der Phenom II X6 kommt auf den vierten Platz, die Llanos landen hinten.

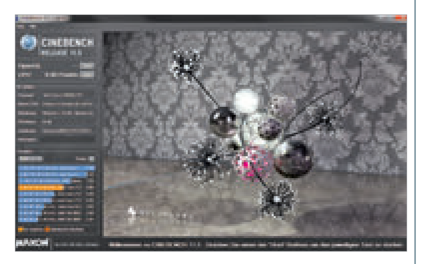
Starcraft 2 V1.1.2



System: Geforce GTX 480 @ 800/1.600/2.000 MHz, P55/P67/X58/890FX/A75, 2x/3x 2 Gigabyte RAM; Win7 x64, Geforce 260.99; SMT an, Turbo aus.
Bemerkungen: Die A8- und A6-APUs halten dank großem L2-Cache pro Takt mit den Phenom II mit, der ähnlich teure Core i3-2100 ist fast so schnell wie der sehr kostspielige Core i7-990X.

Cinebench R11.5: Die Anzahl der Kerne macht's

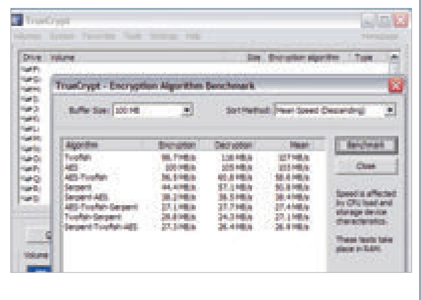
Der Cinebench R11.5 in der 64-Bit-Version fordert vor allem die FPUs (Gleitkomma-Einheiten) – je mehr, desto besser.



Der Cinebench R11.5 skaliert exzellent mit der Anzahl der Gleitkomma-Einheiten einer CPU, weitere Threads via SMT nimmt der Raytracing-Benchmark dankend entgegen. Aus diesem Grund liegt der Core i7-990X mit zwölf Threads weit in Front, gefolgt vom Core i7-2600K mit acht, dem Phenom II X6 1100T mit sechs und dem Core i5-2500K sowie dem Core i7-930 mit vier Threads. Die Phenom II X4, der Core i5-760 und die APUs (Kombi aus Prozessor und Grafikchip) sind deutlich langsamer – der zweikernige Core i3-2100 bildet das Schlusslicht.

Truecrypt: Multithreading oder AES in Hardware

Via Truecrypt verschlüsseln Sie Ihre Festplatte. Das Programm profitiert von AES in Hardware.



Truecrypt nutzt jeden verfügbaren Rechenkern oder Thread, daher steigert SMT die Leistung. Gleiches gilt für AES in Hardware, das beherrschen aber nur die Modelle Core i7-990X, i7-2600K und i5-2500K. Letzterer ist mangels SMT nicht viel schneller als der Core i7-930. AMDs Prozessoren schneiden in Truecrypt generell gut ab – daher hält der X6 1100T auch ohne Hardware-AES mit dem Core i7-2600K mit und die Llanos knacken den Core i5-760. In der Praxis limitiert in den allermeisten Fällen aber die HDD/SSD.

Cinebench R11.5 x64

Cinebench R11.5 x64 – Rendering x CPU

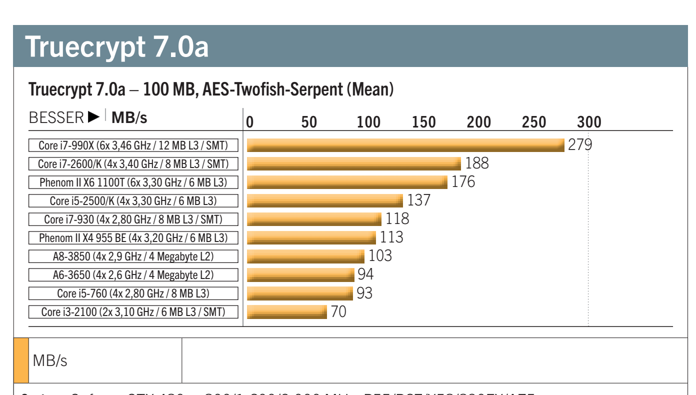
BESSER ▶ **Punkte** (0 – 10)

CPU	Punkte
Core i7-990X (6x 3,46 GHz / 12 MB L3 / SMT)	8,72
Core i7-2600/K (4x 3,40 GHz / 8 MB L3 / SMT)	6,68
Phenom II X6 1100T (6x 3,30 GHz / 6 MB L3)	5,88
Core i5-2500/K (4x 3,30 GHz / 6 MB L3)	5,26
Core i7-930 (4x 2,80 GHz / 8 MB L3 / SMT)	4,79
Phenom II X4 955 BE (4x 3,20 GHz / 6 MB L3)	3,80
Core i5-760 (4x 2,80 GHz / 8 MB L3)	3,75
A8-3850 (4x 2,9 GHz / 4 Megabyte L2)	3,48
A6-3650 (4x 2,6 GHz / 4 Megabyte L2)	3,21
Core i3-2100 (2x 3,10 GHz / 6 MB L3 / SMT)	3,02

Punkte

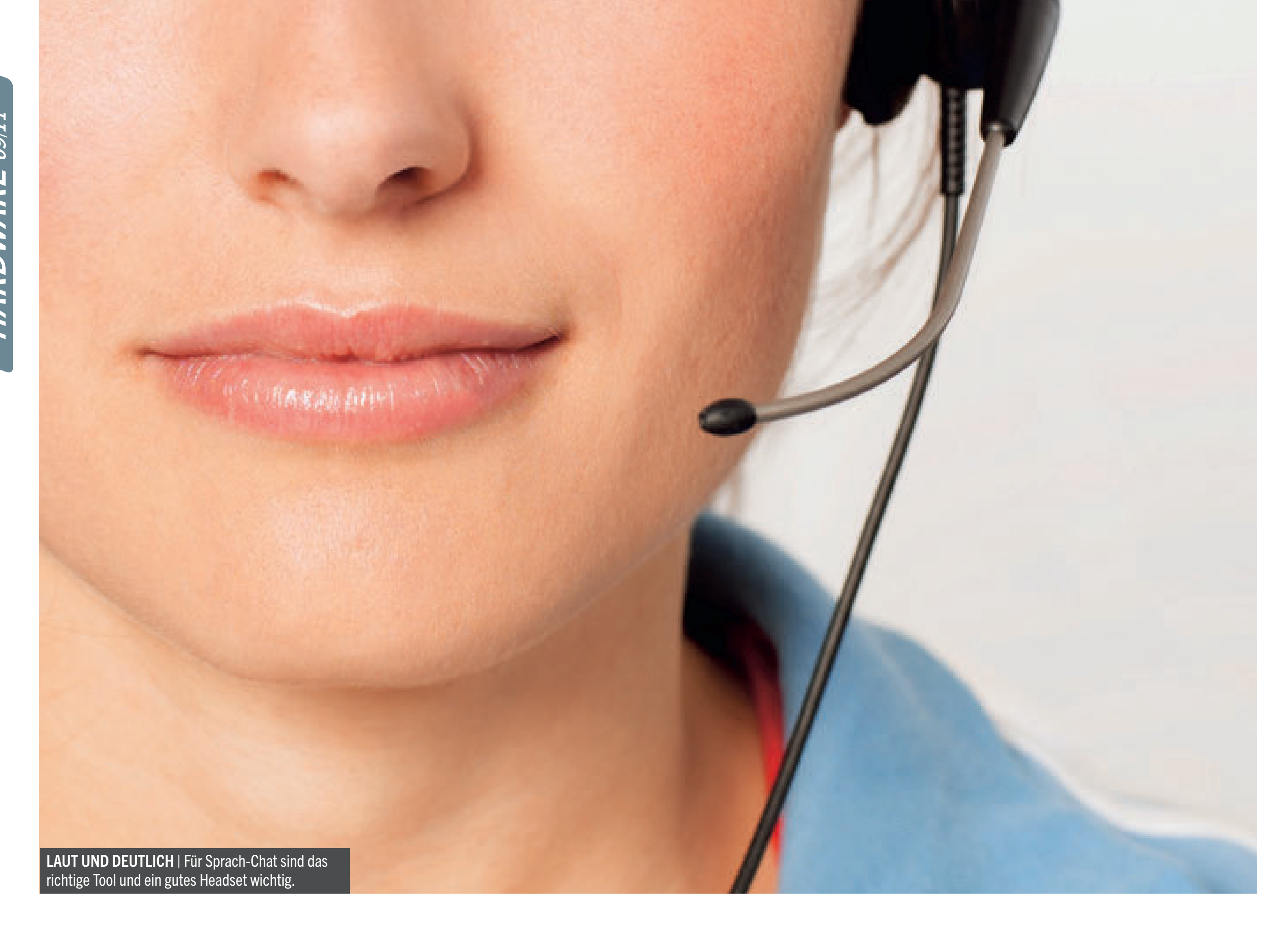
System: Geforce GTX 480 @ 800/1.600/2.000 MHz, P55/P67/X58/890FX/A75, 2x/3x 2 Gigabyte RAM; Win7 x64, Geforce 260.99; SMT an, Turbo aus
Bemerkungen: Wie viel SMT leistet, machen der Core i3-2100, der Core i7-930 sowie der Core i7-2600K deutlich. AMDs sechskerniger Phenom II X6 1100T erobert den dritten Platz.

Truecrypt 7.0a



System: Geforce GTX 480 @ 800/1.600/2.000 MHz, P55/P67/X58/890FX/A75, 2x/3x 2 Gigabyte RAM; Win7 x64, Geforce 260.99; SMT an, Turbo aus
Bemerkungen: Neben vielen Kernen wirft der Core i7-990X noch AES in Hardware in die Waagschale, ebenso wie die i5-/i7-SNB-CPUs. Den AMDs-Chip liegt Truecrypt gut, vor allem dem Phenom II X6.


Die
Free-TV-
Premiere
© Warner Bros. Entertainment Inc.
HANGOVER
SONNTAG 4.9. // 20:15
WE LOVE TO ENTERTAIN YOU.



LAUT UND DEUTLICH | Für Sprach-Chat sind das richtige Tool und ein gutes Headset wichtig.

Klar verständlich: Sprach-Chat & Spiele

Von: Oliver Halbig

Online-Spieler sind auf optimale Sprachkommunikation mit ihren Kameraden angewiesen – wir sagen wie's geht!

Anweisungen von einem Gruppenführer, kurze Nachfragen oder Diskussionen über die richtige Taktik – Sprach-Chat wird immer dann wichtig, wenn Text-Chat zu langsam ist oder die Hände wie beim Spielen mit anderen Dingen beschäftigt sind. Neben dem etablierten Klassenprimus Teamspeak gibt es mittlerweile durchaus brauchbare und vor allem kostenlose Alternativen. Wir zeigen Ihnen, welche das sind und wie Sie dafür sorgen, dass Sie ohne Nebengeräusche gut verständlich sind.

HARDWARE: HEADSET ODER BOXEN MIT MIKROFON?

Wie fast immer hängt die Antwort auf diese Frage davon ab, was Sie mit dem Sprachchat machen möchten. Bei einem üblichen Skype-Telefonat spricht nichts dagegen, eine Webcam mit integriertem Mikrofon und ein Stereo-Boxen-Set zu nutzen. Achten Sie nur darauf, die Boxen nicht zu laut zu drehen, um Rückkopplungen zu vermeiden. Der hochwertige Skype-Codec filtert viele Hintergrundgeräusche und wenn Sie einmal etwas nicht verstehen, ist eine kurze Rückfrage kein Problem.

Beim Spielen sieht das Ganze anders aus. Anweisungen müssen präzise und gut verständlich sein. Zudem eignen sich gute Kopfhörer in der Regel besser zum Spielen als Boxen, weil Sie damit die Umgebung detaillierter wahrnehmen und Gegenspieler anders als bei günstigen Stereolautsprechern einer Richtung zuordnen können. Sie können natürlich hochwertige Kopfhörer und ein zusätzliches Mikrofon verwenden. Sie benötigen allerdings relativ teure Mikrofone, um die Qualität von günstigen Headsets zu erreichen, und erfahrungsgemäß haben Sie mit freien Mikrofonen immer mehr Probleme mit Hintergrundgeräuschen, als wenn Sie ein Headset verwenden würden. Die Sprachqualität ist bei teuren Headsets nur selten besser, als wenn Sie ein günstiges für etwa 15 Euro verwenden. Wenn Sie massive Probleme mit Rauschen oder Rückkopplungen haben, sollten Sie Ihre Software- und Treibereinstellungen überprüfen. Lediglich Filter für Hintergrundgeräusche sind bei teuren Headsets besser. Aspekte wie Audioqualität, Tragekomfort etc. sind dabei natürlich ausgeklammert. Fazit: Für freie Gespräche parallel zum Arbeiten oder Surfen sind Mikrofon und Boxen völlig in Ordnung. Beim Spielen bitte Headset aufsetzen.

SPRACH-CHAT-SERVER

Um Teamspeak 3 oder Ventrilo nutzen zu können, benötigen Sie einen Server, um Ihre Sprachsitzung zu hosten. Die anderen Programme nutzen eigene Server oder kommunizieren über Direktverbindungen. Wenn Sie bereits einen Online-Server mit fester IP besitzen, können Sie einfach die Teamspeak- oder Ventrilo-Server-Software aufspielen und über die Client-Software die zugehörige IP ansteuern (siehe Extrakasten auf der nächsten

GRUNDLAGEN ERKLÄRT

Wenn Sie Sprachaktivierung nutzen: Mikrofon stumm stellen nicht vergessen! Gewöhnen Sie sich an, Ihr Mikrofon direkt am Gerät und nicht unter Windows stummzuschalten. Das funktioniert programmübergreifend.

- **„Push-to-Schnauf"**
  Die beste Hardware hilft Ihnen nicht, wenn Sie Ihr Mikrofon zu nah am Mund tragen und so jedes Atemgeräusch übertragen wird. Halten Sie Ihr Headset-Mikrofon zwei bis drei Fingerbreit vom Mund weg und passen Sie die Lautstärke an.
- **Mikrofoneinstellungen im Audiotreiber beachten**
  Die Audiotreiber bieten eigene Filter und Lautstärkeregler für die Mikrofon-Aufnahme. Einstellungen im Treiber sind programmübergreifend und qualitativ meistens besser als Einstellungen in der Sprachchat-Software.
- **Wiedergabe-Quellen über den Windows-Audio-Mixer einstellen**
  Bei längeren Gesprächssitzungen kann es vorkommen, dass über Youtube oder ein Webradio zusätzlich zum eigentlichen Spiel weitere Audioquellen laufen. Über den Windows-Audio-Mixer können Sie für jedes Audioprogramm die Ausgabelautstärke anpassen.
- **Hinweis für Mac-Besitzer: Was tun, wenn Programme im Hintergrund nicht richtig funktionieren?**
  Wenn Sie Mac-Benutzer sind und die „Push-to-Talk"-Funktion nutzen möchten, müssen Sie erst einen Haken in den Systemeinstellungen setzen: Klicken Sie dafür unter System Preferences – Universal Access – auf den Haken bei „Enable access for assistive devices". Jetzt reagieren Programme im Hintergrund auf Ihre Hotkey-Eingabe.

Seite). Der übliche Weg besteht darin, einen Sprachchat-Server zu mieten. Sie bezahlen Sprachchat-Server monatlich, abhängig von der gewünschten Slot-Anzahl. Sie sollten also vorher kalkulieren, wie viele Leute sich in etwa zeitgleich auf Ihrem Server befinden werden. Beschränkungen bei den Transferraten gibt es üblicherweise nicht. Für Teamspeak-3-Server wird meistens noch eine Option auf File-Transfer angeboten. Der Teamspeak-Client ermöglicht es, Datenpakete mit den anderen Benutzern auszutauschen. Wenn Sie beispielsweise ein 100-MB-Datentransfer-Paket buchen, lassen sich 100 MiByte Plug-ins, Bilder etc. direkt auf Ihrem Server für die Mitspieler zum Download bereitstellen. Ohne das Paket ist die Option für den Server gesperrt. Die Preise für Sprach-Chat-Server sind recht überschaubar. Einen 10-Slot-Teamspeak-Server für eine übliche Spielergemeinschaft gibt es beispielsweise bei „4Players.de" ab 2,37 Euro im Monat. 10-Slot-Ventrilo-Server bekommen Sie bei „Voiceserver.de" für 2,80 Euro im Monat. Wenn Sie Ihrer Gemeinschaft etwas Gutes tun möchten, ist ein eigener Sprach-Server also eine durchaus bezahlbare Option.

TEAMSPEAK 3

Die aktuelle Version von Teamspeak bietet eine sehr gute Sprachqualität sowie einen großen Funktionsumfang und ist daher erste Wahl für PC-Spieler. Nachdem die Vorgängerversion nie das Beta-Stadium verlassen hat, ist mit Teamspeak 3 endlich ein fertiges Produkt verfügbar. Der Funktionsumfang wurde erweitert und liefert damit das derzeit beste Kommunikations-Tool für PC-Spieler. Speziell für große MMO-Gilden, Clans etc. mit mehr als 20 Leuten in einem Channel bietet das Tool diverse Möglichkeiten, um den Überblick zu behalten. Eine Direct-3D-Overlay-Funktion zeigt im Spiel an, welche Person gerade spricht, um bei Fremden den Überblick zu behalten; die Spiellautstärke wird reduziert, während ein Mitspieler spricht, um ihn besser zu verstehen, und eine Person kann zum Gesprächsleiter ernannt werden. Der Leiter wird dann grundsätzlich lauter als andere Mitspieler übertragen, um in der Hitze des Gefechts alle Anweisungen mitzubekommen. Mit der 3D-Sound-Funktion können Sie Mitspieler dann noch akustisch um Sie herum verteilen, um beispielsweise für MMOs Ihre Gruppe passend um Sie herum zu positionieren oder auf LAN-Partys die Sitzordnung nachzustellen.

Zusätzlich gibt es Server-Favoriten, ein Freunde-System, eine Rechte-Struktur etc. Das Ganze lässt sich über diverse Plug-ins noch erweitern. Besonders clever ist das neue Identitätssystem. Bei jeder Installation wird ein Code für Sie angelegt. An diesen Code werden alle Server-Rechte direkt gekoppelt. Es ist also nicht mehr

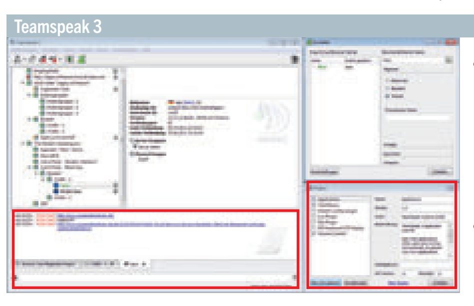
UNTERSCHIEDE BEI DEN OBERFLÄCHEN

Alle Menüs und Benutzeroberflächen funktionieren angenehm intuitiv und außer Ventrilo sind die Programme auch in deutscher Sprache verfügbar.

Auch wenn alle wichtigen Sprach-Chat-Programme über einen grundsätzlich vergleichbaren Funktionsumfang verfügen, setzt jedes andere Schwerpunkte – und dementsprechend sind die Menüs gestaltet. Skype ist beispielsweise für einen Betrieb im Vordergrund optimiert. Durch Videoübertragung und eine umfangreiche Textchat-Funktion bietet das Programm mehrere Features für aktive Telefonate und ist für passive Gruppensitzungen nur bedingt geeignet.

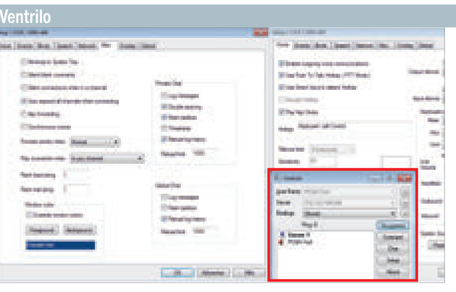
Teamspeak 3 stellt das genaue Gegenteil dar. Das Prinzip ist hier „Aktivieren – konfigurieren – minimieren" und alle wichtigen Informationen werden als „Overlay" im Spiel angezeigt. Nur die Sprach-Chat-Funktion der Spiele-Download-Plattform Steam ist da noch minimalistischer. Die Voice-Unterstützung des Battle.net funktioniert natürlich nur mit Blizzard-Spielen.

Teamspeak 3



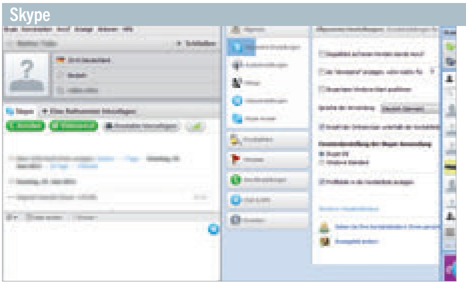
- Über die Textchat-Funktion können Sie mit Einzelpersonen oder dem ganzen Channel parallel chatten.
- Der Client lässt sich über Plug-ins beliebig anpassen.

Ventrilo



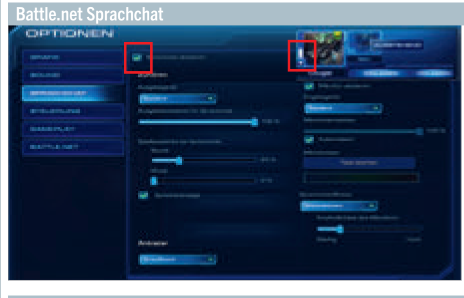
- Das Hauptfenster beschränkt sich auf die wesentlichen Informationen.
- Das Menü ist detailliert, aber leider nur in englischer Sprache verfügbar.

Skype



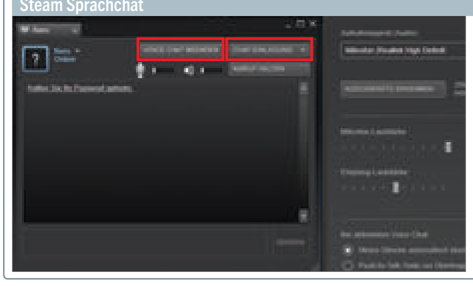
- Die Option für Videoanrufe liegt bequem neben dem Button für reine Audiogespräche.
- Auch Skype bietet zusätzlich eine Text-Chat-Funktion im Gesprächsfenster.

Battle.net Sprachchat



- In größeren Gruppen können Einzelne per Knopfdruck auf „stumm" geschaltet werden.
- Der Sprach-Chat muss über einen Haken im Optionsmenü aktiviert werden.

Steam Sprachchat



- Der Sprach-Chat wird einfach über einen Button am Text-Chat-Fenster aktiviert.
- Weitere Freunde können Sie über den Button rechts daneben hinzufügen.

SPRACH-CHAT-PROGRAMME					
Produkt	**Teamspeak 3**	**Skype**	**Steam Sprach-Chat**	**Ventrilo**	**Battle.net Sprach-Chat**
Entwickler (Webseite)	Teamspeak (www.teamspeak.com)	Skype Limited (www.skype.com)	Valve (www.steampowered.com)	Flagship Industries (ventrilo.com)	Blizzard (eu.battle.net/de/)
Preis	Client: kostenlos; Server: nach Ports	Kostenlos; Premium-Account möglich	Kostenlos	Client: kostenlos; Server: nach Ports	Benötigt Spiel mit battle.net-Zugang
Sprachqualität	Sehr gut (1,5); abhängig vom Codec	Sehr gut (1,0)	Gut (2,0)	Befriedigend (3,0)	Schlecht (5,0)
Benötigte Bandbreite	Normal	Hoch	Niedrig	Normal	Niedrig
Server benötigt?	Ja; monatliche Kosten	Nein	Nein	Ja; monatliche Kosten	Nein; nur im Spiel nutzbar
Benutzeroberfläche	Sehr übersichtlich	Übersichtlich	Minimale Optionen	Minimale Optionen	Minimale Optionen
Menü	Ausführlich/übersichtlich	Ausführlich/übersichtlich	Wenig Einstellmöglichkeiten	Ausführlich/unübersichtlich	Wenig Einstellmöglichkeiten
Funktionsumfang	Sehr umfangreich	Sehr umfangreich	Nur Sprach- und Text-Chat	Nur Sprach- und Text-Chat	Nur Sprach- und Text-Chat
Text-Chat-Funktion	Ja; Gruppen- und Privat-Chat	Ja; Gruppen- und Privat-Chat	Ja; Privat-Chat	Ja; Gruppen- und Privat-Chat	Ja; Gruppen- und Privat-Chat
Videoübertragung	Nein	Ja; für Gruppen nur mit Premium	Nein	Nein	Nein
FAZIT	+ Großer Funktionsumfang + Sehr gute Gesprächsqualität – Monatliche Kosten für Server	+ Sehr gute Gesprächsqualität + Videoübertragung möglich – Erfordert viel Bandbreite	+ Komplett kostenlos + Gute Gesprächsqualität – Wenig Zusatzfunktionen	+ Logische Serverstruktur – Stimmen klingen unnatürlich – Nur auf Englisch verfügbar	+ Niedrige Bandbreite – Schlechte Sprachqualität – Nur im Spiel nutzbar
	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆	★★½☆☆	★☆☆☆☆

nötig, sich auf jedem Server mit Namen und Passwort anzumelden. Wenn Sie den PC wechseln, können Sie Identitäten exportieren, auf anderen Rechnern wieder importieren und ohne Passwort wieder Ihre Admin-Rechte nutzen. So können Sie auch mehrere Identitäten auf einem PC verwalten. Durch einen Schieberegler lässt sich das Optimum aus Qualität und benötigter Bandbreite einstellen. Insgesamt ist TS 3 wegen seines logischen und selbsterklärenden Aufbaus auch für Einsteiger gut geeignet.

SKYPE

Das für Online-Telefonie bekannte Tool eignet sich auch, um kleinere Gruppen von Spielern zu verbinden, und ist damit eine gute Alternative für Teams mit wenigen Spielern. Wie mit anderen Tools können Sie nebenher den Text-Chat nutzen, in gut sortierten Menüs das Mikrofon einstellen und die beste Sprachqualität im Test nutzen. Sogar Daten-Transfer ist über Skype ganz einfach möglich. Bei schwächeren Leitungen wird die hohe benötigte Bandbreite jedoch schnell zum Problem. Der große Vorteil der Video-Chat-Funktion lässt sich nur in Einzelgesprächen kostenlos nutzen. Für Video-Meetings benötigen Sie die Premium-Version für rund sieben Euro monatlich.

STEAM

Geheimtipp für Gelegenheitsspieler: Der Sprach-Chat der Spiele-Download-Plattform Steam liefert eine starke Leistung. Sie können mit dem Tool in überzeugender Qualität mit kleinen Gruppen reden und zeitgleich Text-Chat-Nachrichten an Einzelpersonen verschicken. Die Bedienung ist denkbar einfach: Am üblichen Text-Chat-Fenster den Button „Voicechat beginnen" drücken und schon wird die gewünschte Person „angerufen". Über den Button daneben lassen sich weitere Personen der Gesprächssitzung hinzufügen. Das Menü ist selbsterklärend und benötigt keine umfangreichen Einstellungen. Wenn Sie nur gelegentlich einen Sprach-Chat in kleinen Gruppen nutzen wollen, ist das Steam-Tool die richtige Lösung für Sie.

VENTRILO

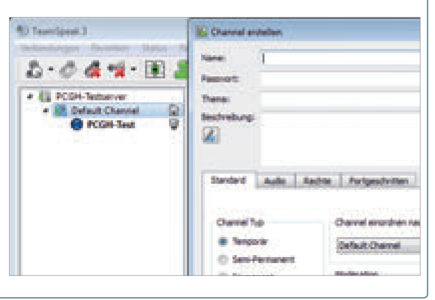
Enttäuschende Leistung des Teamspeak-Konkurrenten: Zu Zeiten der Teamspeak-2-Version etablierte sich Ventrilo als brauchbare Alternative für Benutzer von Online-Sprach-Servern. Inzwischen fehlt es der Software jedoch an notwendigen Innovationen. Der von uns gelobte Funktionsumfang von Teamspeak fällt nahezu weg. Sie finden eine Textchat-Funktion und ein ausführliches Menü mit teilweise unnötig kleinschrittigen Optionen. Die Optik ist im Gegensatz dazu eher rudimentär.

Die Sprachqualität ist dafür gut. Auch die Filter für Nebengeräusche funktionieren. Allerdings wirken Stimmen mit Ventrilo unnatürlich verzerrt. Sie klingen sehr weich und ungewohnt. Was zu Zeiten von kratzigen Teamspeak-2-Stimmen noch als tolles Feature galt, wirkt heute auf Zuhörer eher befremdlich. Dennoch erfreut sich Ventrilo besonders bei amerikanischen **WoW**-Gilden immer noch großer Beliebtheit. Als Sprach-Server ist das Tool brauchbar, für denselben Preis bekommen Sie aber den besseren Teamspeak-3-Server.

VOICE-CHAT-SERVER IM LAN

Neben den Client-Versionen können Sie für Teamspeak und Ventrilo auch die Server-Versionen kostenlos herrunterladen. Mit deren Hilfe lassen sich schnell und einfach eigene Voice-Server für Ihr lokales Netzwerk (LAN) einrichten.

Das Einrichten und Verwalten von Sprach-Servern ist kinderleicht und erfordert keine speziellen Vorkenntnisse. Wenn Sie die Server-Software heruntergeladen haben, brauchen Sie die Dateien nur zu entpacken und das Programm zu starten. Jetzt richten Sie einen Admin-Namen und ein Admin-Passwort ein. Starten Sie den zugehörigen Client, geben Sie als Server-IP die LAN-IP von Ihrem Rechner ein und nutzen Sie die Admin-Daten zum Log-in. Jetzt befinden Sie sich als Administrator auf Ihrem eigenen Voice-Server und dürfen Channels anlegen. Das funktioniert wie im Windows-Explorer per Rechtsklick; Sie können unbegrenzt viele Channels hierarchisch in der bekannten Baumstruktur anlegen. Den Codec setzen Sie im LAN immer auf die hochwertigste Stufe. So können Sie LAN-Partys über mehrere Räume oder ganze Wohnblöcke miteinander vernetzen.



BATTLE.NET

Der PC-Spiel-Hersteller Blizzard hat in seine Spiele **World of Warcraft** und **Starcraft 2** ein eigenes Sprach-Chat-Tool integriert. Das Tool muss über einen Haken in den jeweiligen Optionsmenüs aktiviert werden und kann dann innerhalb von im Spiel gebildeten Gruppen genutzt werden. Die Sprachqualität ist jedoch relativ schlecht, die Menüs bieten wenig Optionen und freies Sprechen mit Spielern außerhalb der Gruppe ist nicht möglich. Da selbst kurze Anweisungen auch mit teurer Hardware nur unter Mühen zu verstehen sind und die Bedienung äußerst unpraktisch ist, sollten Sie eines der anderen vorgestellten Programme benutzen. Einen Stern gibt's für den Versuch – und vielleicht verbessern ja zukünftige Patch-Versionen das Tool. ❑

FAZIT

Sprach-Chat in Spielen

Für Gruppen mit bis zu sechs Leuten ist kein eigener Sprach-Server nötig. Skype und Steam leisten kostenlos Ähnliches. Für größere Gruppen oder MMO-Gilden bietet ein eigener Server zusätzliche Möglichkeiten, sich zu organisieren. Teamspeak 3 ist wegen des großen Funktionsumfangs und der guten Sprachqualität die beste Wahl.

Das richtige Headset für Sie

Von: Daniel Möllendorf

Neben dem Voice-Chat-Tool ist das Headset für Absprache beim Spielen enorm wichtig. Wir haben 15 Modelle getestet.

Viele Spieler investieren ihr Geld lieber in teure CPUs oder Grafikkarten und quälen sich dafür mit einem billigen 15-Euro-Headset. Wir empfehlen: Tun Sie sich und Ihren Spielkameraden einen Gefallen und investieren Sie in ein gutes Headset. Anders als ein Billigmodell überdauert das auch mehrere Hardware-Generationen – jedenfalls, wenn es nicht zu oft in die Ecke fliegt.

Das derzeit beste Headset kommt von Beyerdynamic: Die großen und optimal gepolsterten Hörmuschel des Edel-Headsets MMX 300 sitzen auch bei stundenlangem Spielen noch optimal und zeigen, wie gemütlich ein Headset sein kann. Das hohe Gewicht stört wegen der guten Verteilung auf Kopfbügel und Muscheln nicht und Außengeräusche werden gut abgeschirmt, sodass Sie sich auf das Spiel konzentrieren können. Wer ein günstiges Headset gewohnt ist, wird sich zunächst über den im Vergleich schwachen Bass wundern – das liegt daran, dass viele Billigmodelle auf einen lauten Brummbass setzen, um ihre klanglichen Schwächen zu verstecken. Nach kurzer Zeit werden Sie aber den herausragenden Klang des MMX 300 zu schätzen wissen. Beim Spielen bietet die extrem präzise Sound-Wiedergabe echte Vorteile, denn so können Sie Gegner optimal orten. Dafür ist das Beyerdynamic-Modell mit rund 280 Euro (Version ohne USB) sehr teuer.

Günstiger und dennoch sehr gut sind die vorgestellten Headsets von Steel Series, Sennheiser und Corsair: Das 7H USB von Steel Series bietet die beste Ausstattung: Im Karton liegen sowohl Polsterungen aus weichem Stoff als auch aus Leder – Sie haben die Wahl. Zudem können Sie das 7H in drei Teile zerlegen, um es platzsparend zur LAN-Party zu transportieren. Den Mikrofonarm lässt sich in der linken Hörmuschel verstecken. Die Klangqualität ist bei Spielen oder Musik toll und eignet sich gut, um Gegner räumlich zu orten.

Das PC 360 von Sennheiser klingt sogar noch ein wenig besser; mit 140 statt 110 Euro ist es aber auch teurer. Besonders praktisch ist der Drehregler an der linken Hörmuschel, mit dem Sie die Lautstärke ändern. Zudem eignet sich das PC 360 besser für große Ohren als das 7H. Wenn Ihnen beide Modelle zu teuer sind, bietet das HS1 von Corsair hohen Tragekomfort und gute räumliche Ortung für faire 70 Euro. Die Variante ohne USB-Soundkarte (HS1A) ist mit 50 Euro sogar noch günstiger.

Akustische Ortung in Spielen funktioniert mit den genannten Modellen bereits gut bis sehr gut – das hat Profispieler Peter „Chucky" Schlosser vom Clan Team Alternate für uns geprüft. Andere Surround-Modelle wie das Sony DR-GA500 oder das Speed-Link Medusa NX 5.1 haben ihm nicht so gut gefallen. Begeistert war er vom Spezial-Headset Psyko 5.1 Audio – noch nie hat der Profispieler so deutlich gehört, aus welcher Richtung Schüsse oder Schritte kommen. Das Psyko-Headset ist aber sehr schwer und teuer – nur für reiche Shooter-Spieler. ❑

HEADSETS

Auszug aus Testtabelle mit 34 Wertungskriterien

Produkt	MMX 300	7H USB	PC 360	HS1
Hersteller (Webseite)	Beyerdynamic (www.beyerdynamic.de)	Steel Series (www.steelseries.com)	Sennheiser (www.sennheiser.com)	Corsair (www.corsair.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 280,-/mangelhaft	ca. € 110,-/ausreichend	ca. € 140,-/ausreichend	Ca. € 70,-/gut
Art (Stereo/Surround)	Stereo-Headset	7.1-Headset (Dolby Headphone)	Stereo-Headset	7.1-Headset (Dolby Headphone)
Ausstattung (20 %)	2,23	1,46	1,85	1,69
Anschluss	Klinke	USB (7.1) oder Klinke (Stereo)	Klinke	USB
Kabellänge	249 Zentimeter	330 Zentimeter	290 Zentimeter	330 Zentimeter
Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm
Sonstige Ausstattung	Tasche, Adapter auf 6,3 Millimeter	Zwei Paar Polsterungen (Leder und Stoff), Klinkenverlägerungskabel, zerlegbar	Keine sonstige Ausstattung	Keine sonstige Ausstattung
Kabelfernbedienung	Nicht vorhanden	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke (an Hörmuschel), Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter
Eigenschaften (20 %)	1,36	1,61	1,61	1,64
Tragekomfort	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis Sehr gut
Hörmuschelbeschichtung	Sehr gut (weicher Stoff)	Sehr gut (weicher Stoff/Leder)	Sehr gut (weicher Stoff)	Sehr gut (weicher Stoff)
Gewicht	336 Gramm	238 Gramm	258 Gramm	340 Gramm
Seitlicher Anpressdruck liegend	5,7 Newton (umschließt die Ohren)	5,6 Newton (umschließt die Ohren)	4,7 Newton (umschließt die Ohren)	5,7 Newton (umschließt die Ohren)
Hörmuschelpolsterung: Innendurchmesser	6,1 x 6,1 Zentimeter	5,0 x 4,2 Zentimeter	7,2 x 4,0 Zentimeter	6,5 x 4,3 Zentimeter
Hörmuschelpolsterung: Tiefe	2,2 Zentimeter	1,9 Zentimeter	2,0 Zentimeter	2,3 Zentimeter
Verarbeitung	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Kabelführung	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links
Bügelform	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel
Leistung (60 %)	1,29	1,50	1,39	1,50
Hörtest Hochtonbereich	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut
Hörtest Mitteltonbereich	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Hörtest Tieftonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Räumliche Ortung (Spiel)	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Sprachqualität	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
FAZIT	+ Bester Tragekomfort + Sehr guter Klang − Extrem teuer	+ Stoff oder Leder wählbar + Toller Klang − Relativ kleine Hörmuscheln	+ Sehr große Hörmuscheln + Toller Klang − Hoher Preis	+ Hoher Tragekomfort + Guter Klang − Mäßige Kabelfernbedienung
	Wertung: **1,49**	Wertung: **1,51**	Wertung: **1,53**	Wertung: **1,57**

Verwendete Soundkarte: Asus Xonar DS2

HEADSETS
Auszug aus Testtabelle mit 34 Wertungskriterien






Produkt	G930 Wireless	PC 333D	DR-GA500	Medusa NX 5.1
Hersteller (Webseite)	Logitech (www.logitech.de)	Sennheiser (www.sennheiser.com)	Sony (www.sony.de)	Speed-Link (www.speed-link.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 130,-/ausreichend	ca. € 110,-/ausreichend	ca. € 110,-/ausreichend	ca. € 45,-/gut
Art (Stereo/Surround)	7.1-Headset (Dolby Headphone)	7.1-Headset (Dolby Headphone)	7.1-Headset (Dolby Pro Logix IIx)	5.1-Headset (mehrere Lautsprecher)
Ausstattung (20 %)	1,19	1,77	1,85	1,54
Anschluss	USB	USB (7.1) oder Klinke (Stereo)	USB oder Klinke (beides Stereo bis 7.1)	Klinke
Kabellänge	Kabellos	230 Zentimeter	330 Zentimeter	395 Zentimeter
Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Sehr kurzer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm
Sonstige Ausstattung	Zusatztasten, Kabelrolle (USB auf Mini-USB) samt USB-Port	Tasche	Verteilerbox	Tasche, Adapterkabel
Kabelfernbedienung	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke (an Hörmuschel), Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke
Eigenschaften (20 %)	1,75	2,04	1,96	1,82
Tragekomfort	Gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut	Gut	Gut bis sehr gut
Hörmuschelbeschichtung	Gut bis sehr gut (weiches Leder)	Gut bis sehr gut (weiches Leder)	Sehr gut (weicher Stoff)	Sehr gut (weicher Stoff)
Gewicht	328 Gramm	230 Gramm	240 Gramm	332 Gramm
Seitlicher Anpressdruck liegend	5,8 Newton (umschließt die Ohren)	5,4 Newton (liegt auf den Ohren)	2,4 Newton (liegt auf den Ohren)	4,2 Newton (umschließt die Ohren)
Hörmuschelpolsterung: Innendurchmesser	6,5 x 4,5 Zentimeter	4,2 x 3,4 Zentimeter	5,1 x 4,6 Zentimeter	6,1 x 4,3 Zentimeter
Hörmuschelpolsterung: Tiefe	2,1 Zentimeter	1,7 Zentimeter	0 Zentimeter (ohraufliegend)	1,3 Zentimeter
Verarbeitung	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Kabelführung	Einseitig, links (nur beim Aufladen)	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links
Bügelform	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel
Leistung (60 %)	1,71	1,71	1,76	1,92
Hörtest Hochtonbereich	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Hörtest Mitteltonbereich	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	Gut
Hörtest Tieftonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Räumliche Ortung (Spiel)	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
Sprachqualität	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut	Gut bis sehr gut
FAZIT	+ Kabellos + Zusatztasten − Hoher Preis	+ Klang gut bis sehr gut + Gelenk für Hörmuschel − Umschließt die Ohren nicht	+ Verteiler-Box + Sehr leicht − Sitzt sehr locker	+ Sehr guter Klang + Hoher Tragekomfort − Nicht für Profispieler geeignet
	Wertung: **1,61**	Wertung: **1,79**	Wertung: **1,82**	Wertung: **1,82**

Verwendete Soundkarte: Asus Xonar DS2

HEADSETS
Auszug aus Testtabelle mit 34 Wertungskriterien






Produkt	Gamecom 777 7.1	X-Tatic Analog (Rev. 3)	H3 7.1 USB	Psyko 5.1
Hersteller (Webseite)	Plantronics (www.plantronics.de)	Sharkoon (www.alternate.de)	Raptor Gaming (www.shop-016.de/shop-raptor.html)	Psyko Audio Labs Inc (www.psykoaudio.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 50,-/befriedigend	ca. € 50,-/befriedigend	Ca. € 60,-/ausreichend	Ca. € 250,-/mangelhaft
Art (Stereo/Surround)	7.1-Headset (Dolby Headphone)	5.1-Headset (mehrere Lautsprecher)	7.1-Headset (Dolby Headphone)	5.1-Headset (mehrere Lautsprecher)
Ausstattung (20 %)	2,00	1,46	1,27	2,92
Anschluss	USB (7.1) oder Klinke (Stereo)	Klinke	USB (7.1) oder Klinke (Stereo)	Klinke
Kabellänge	209 Zentimeter	422 Zentimeter	478 Zentimeter	177 Zentimeter
Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Nicht biegsam/bleibt nicht in Position
Sonstige Ausstattung	Keine sonstige Ausstattung	Keine sonstige Ausstattung	Headset-Ständer, Tasche, Klinke-Verlängerungskabel	Keine sonstige Ausstattung
Kabelfernbedienung	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Bass
Eigenschaften (20 %)	1,96	2,11	2,64	2,07
Tragekomfort	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Ausreichend	Befriedigend bis gut
Hörmuschelbeschichtung	Sehr gut (weicher Stoff)	Sehr gut (weicher Stoff)	Gut bis sehr gut (weiches Leder)	Sehr gut (weicher Stoff)
Gewicht	264 Gramm	362 Gramm	256 Gramm	500 Gramm
Seitlicher Anpressdruck liegend	5,8 Newton (umschließt die Ohren)	4,7 Newton (umschließt die Ohren)	4,3 Newton (umschließt die Ohren)	4,2 Newton (umschließt die Ohren)
Hörmuschelpolsterung: Innendurchmesser	5,6 x 6,1 Zentimeter	6,8 x 5,5 Zentimeter	5,6 x 3,5 Zentimeter	6,0 x 4,1 Zentimeter
Hörmuschelpolsterung: Tiefe	1,5 Zentimeter	1,3 Zentimeter	1,4 Zentimeter	2,1 Zentimeter
Verarbeitung	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut
Kabelführung	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links
Bügelform	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel
Leistung (60 %)	1,82	2,66	2,79	2,66
Hörtest Hochtonbereich	Gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Ausreichend bis befriedigend
Hörtest Mitteltonbereich	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend bis befriedigend
Hörtest Tieftonbereich	Gut bis sehr gut	Befriedigend	Befriedigend bis gut	Ausreichend bis befriedigend
Räumliche Ortung (Spiel)	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Sehr gut
Sprachqualität	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend	Gut bis sehr gut
FAZIT	+ Sehr große Hörmuscheln + Relativ leicht − Polsterung nicht tief genug	+ Relativ günstig − Mäßiger Klang − Tragekomfort	+ Gute Ausstattung − Plastik drückt auf die Ohren − Mikrofon nimmt sehr dumpf auf	+ Sehr gute räumliche Ortung − Kaum für Musik geeignet − Hohes Gewicht, extremer Preis
	Wertung: **1,88**	Wertung: **2,31**	Wertung: **2,46**	Wertung: **2,59**

Verwendete Soundkarte: Asus Xonar DS2

Raptor-Elite-Ti Gamer-PC im Test

Von: Frank Stöwer

Dieser Komplett-PC kombiniert eine Top-Spieleleistung mit einem attraktiven Preis.

Vom günstigen und eher für das Einsteiger-Segment konzipierten MS-Tech-Gehäuse (CA-0300 Raptor SE) abgesehen, bestückt Ankermann EDV den Raptor-Elite-Ti-Gamer-PC mit hochwertigen Komponenten. Mit dieser Zusammenstellung brauchen Sie bei aktuellen Spielen auf kein Detail zu verzichten. Das Innere des etwas billig wirkenden Midi-Towers präsentiert sich aufgeräumt, alle Kabel sind gut verlegt. Sogar das Stromkabel für die beiden Lüfter in der Seitenwand ist mit Kabelbindern am Einbauschacht für optische Laufwerke oder HDDs/SSDs fixiert. Ebenfalls erfreulich ist die Vielfalt an externen Anschlüssen. An der Gehäusefront befindet sich ein 5-in-1-Kartenlesegerät inklusive USB-Port, auf der Gehäuseoberseite stehen zusätzlich zwei weitere USB-Anschlüsse, ein USB-3.0- sowie ein E-SATA-Port und ein Audio-Anschluss zur Verfügung.

Für eine sehr gute Performance des Raptor-Elite-Ti-Gamer-Systems bei Spielen sorgt vor allem die Kombination aus Prozessor und Grafikkarte. Obwohl der dank frei wählbarem Multiplikator auf rund 4 GHz übertakbare Core i7-2600K nur auf vier Kerne zurückgreift, ist die CPU mit ihrer Leistung allen aktuellen AMD-Sechskernern überlegen (siehe auch CPU-Marktübersicht S. 126-130). Die Asus ENTGTX570 Direct Cu II erlaubt dank 1.280 MB Grafikspeicher das Spielen in einer Full-HD-Auflösung und ist dabei auch den Anforderungen sehr leistungshungriger DX11-Titel – **Crysis 2** im Ultra-Modus ausgenommen – gewachsen. Die sehr gute Kühlung sowie die geringe Geräuschentwicklung bei Last garantieren sowohl der Scythe Katana 3 (CPU) als auch Asus' DC-II-Kühldesign (Grafikkarte). Für die recht hohe Lautstärke im Desktop-Betrieb (2D) dagegen sind die Gehäuselüfter verantwortlich. ❑

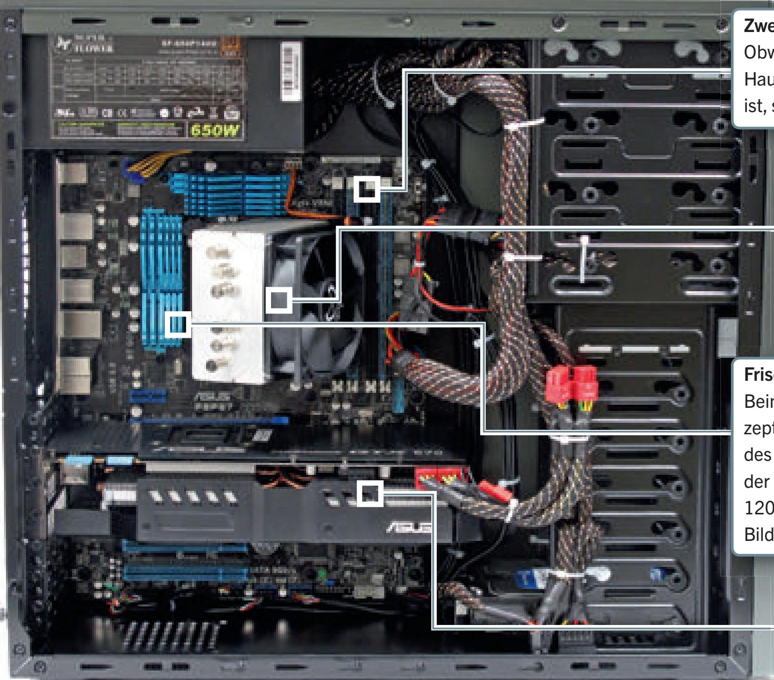
RAPTOR ELITE-TI GAMER

Hersteller (Webseite)	Ankermann-PC (www.ankermann-edv.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 900,-/sehr gut bis gut
Garantie/Rückgaberecht	24 Monate/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Core i7-2600K (3,40 GHz/HT, integrierter Grafikkern)
Grafikkarte	Asus ENGTX570 Direct Cu II, 1.280 MB GDDR5-VRAM
Hauptplatine	Asus P8P67 B3 (LGA1155/Intel P67 B3-Stepping, 4x USB 3.0, 4x SATA 6 GB/s, 4x SATA 3GB/s, Bluetooth
Festplatte	Western Digital Caviar Blue 1000 GB, SATA 6GB/s
Speicher	2x Kingston ValueRAM DIMM 4 GB PC3-10667U CL9 (DDR3-1333), insgesamt 8 Gigabyte
Netzteil	Super Flower Amazon 80 Plus 650W ATX 2.2
CPU-Kühler	Scythe Katana 3
Gehäuse	MS-Tech CA-0300 Raptor SE (Front: 1x USB, 5-in-1-Card-Reader/oben: E-SATA, Audio, 2x USB, 1x USB 3.0)
Optisches Laufwerk	Brenner ASUS 24x DRW-24B3ST
Gehäuselüfter	120 mm Front, 2x 120 mm in der Seitenwand eingebaut
Betriebssystem	Nicht mitgeliefert
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5 m)	2,2 Sone/37,1 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	2,6 Sone/38,4 dB(A)
Temperatur 2D Grafikchip/Prozessor	34/45 Grad Celsius
Temperatur 3D Grafikchip/Prozessor	58/63 Grad Celsius
Leistungsaufnahme 2D	77,0 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufn. **Crysis** (Iceloop)	Maximal 241 Watt
Spieleleistung Gesamtnote	Sehr gut bis gut
Aufrüstbarkeit	Sehr gut bis gut
Fazit	+ Spieleleistung Grafikkarte und Prozessor
	+ Geringe Geräuschentwicklung bei Last
	- Simple Kühllösung/kein Betriebssystem
	Wertung: 1,70

SPIELETAUGLICHKEIT

	1.280 x 1.024	1.680 x 1.050	1.920 x 1.080
Crysis 2 (DX 9 „Ultra")			
Crysis 2 (DX 11 „Ultra")			
CoD: Black Ops (DX9, 4x AA)			
Dirt 3 (DX11, 4x AA)			
The Witcher 2* (DX9)			
Dragon Age 2 (DX11, 4x AA)			
Legende	Uneingeschränkt spielbar	Mit Detailreduktion spielbar	Nicht spielbar

* „Über-Sampling" aus



Zwei freie Steckplätze für zusätzlichen Arbeitsspeicher
Obwohl der PC bereits mit für aktuelle Spiele ausreichenden 8 Gigabyte Hauptspeicher (2x Kingston-DDR3-1333-Speicher mit je 4 Gigabyte) bestückt ist, stehen noch zwei Slots für weitere RAM Riegel bereit - ideal für Aufrüster!

Spieletaugliche Rechenzentrale: Core i7-2600K mit gutem Kühler
Mit 3,40 GHz Takt sowie einem offenen Multiplikator bietet der schnellste Sandy-Bridge-Prozessor den besten Kompromiss aus guter Spieleleistung und günstigem Preis. Für eine optimale Kühlung auch unter 3D-Last sorgt der Scythe Katana 3, der dank seiner besonderen Konstruktion (Schräglage) auch die Spannungswandler mit frischer Luft versorgt.

Frischluftzufuhr durch zwei Lüfter in der Seitenwand
Beim Raptor Elite-Ti Gamer kommt nur ein einfaches Kühlkonzept zum Einsatz: Ein Lüfter zur Wärmeabfuhr am hinteren Ende des Gehäuses fehlt. Dafür blasen ein 120-Millimeter-Lüfter an der Front sowie zwei in die vordere Gehäusewand eingebaute 120-Millimeter-Propeller Frischluft ins Innere des Towers (siehe Bild) – Letztgenannte sind allerdings zu weit hinten positioniert.

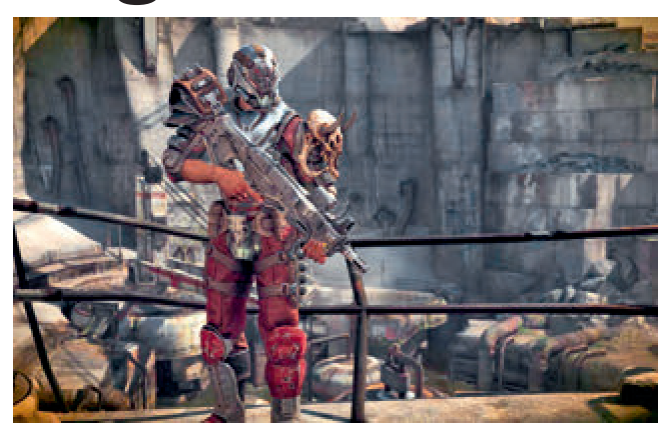


Asus ENGTX 570 Direct Cu II mit mächtigem Triple-Slot-Kühler
Asus' spezielles DCII-Lüfterdesign kühlt den Grafikchip der ENGTX 570 nicht nur sehr gut (3D: 58 Grad), sondern ist auch sehr leise. Die Kehrseite der Medaille: Der wuchtige Kühler belegt drei PCI-E-Steckplätze.

Im nächsten Heft

❑ Test

Rage



Ein Open-World-Ego-Shooter mit ausgedehnten Fahrpassagen, massig Missionen und einem außergewöhlichen Mehrspielerpart. Haben sich die **Doom-3**-Macher id Software mit **Rage** übernommen?

❑ Test

Torchlight 2 | Teil 2 der Action-Rollenspielhatz wird größer, komplexer und noch bunter!

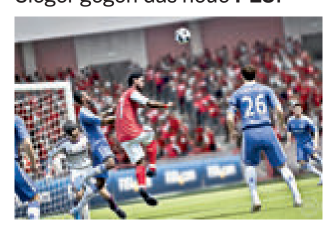


❑ Vorschau

Star Wars: The Old Republic | Die Beta steht in den Startlöchern und wir sind mittendrin.

❑ Test

FIFA 12 | Die Referenz in Sachen PC-Fußball oder zweiter Sieger gegen das neue **PES**?



❑ Test

F1 2011 | Das diesjährige Formel-1-Spektakel ist weit mehr als nur ein lahmes Inhaltsupdate.



PC Games 10/11 erscheint am 28. September!

Vorab-Infos ab 24. September auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Overclocking für Fortgeschrittene. Optimale Hardware für Online-Spiele. Die besten Grafikkarten zwischen 150 und 300 Euro.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Special: Die neuesten Trends von der Internationalen Funkausstellung. Außerdem: Cooles iZubehör, neue Netbooks, Nokia X7.



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marc Brehme, Christian Gögelein, Oliver Halbig, Uwe Hönig, Jürgen Krauß, Marco Leibetseder, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Marc Sauter, Christoph Schuster, Sebastian Stange
Trainees Sebastian Baier, Michael Hanisch, Sven Lüdecke, Alexander Schulz, Tobias Weituschat
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnsar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 35,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 43,90 EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 47,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Rosshirt, Reihenhaus, Natur und Nachbarn – das Drama geht in eine weitere Runde. Diesmal: die bastianischen Kriege!“

Die berüchtigten, bastianischen Kriege begannen ganz unscheinbar. Eines Tages schleppte mein Nachbar ein kleines Fellbündel nach Hause, welches sich als Kater herausstellte und alsbald mit dem Namen Bastian versehen wurde. Und Klein-Bastian tat das, was alle jungen Katzen tun. Niedlich gucken und jede Menge Nahrung in sich hineinbaggern. In kurzer Zeit nahm das possierliche Tierchen nicht nur an Größe zu, sondern auch in nicht unerheblichem Maße an Umfang. Aber darum geht es in dieser Geschichte ja gar nicht. Wer so wie ich aussieht, sollte beim Thema „zunehmen“ ganz still sein. Doch wo viel gegessen wird, wird auch viel ges… äh… viel biologischer Abfall erzeugt. Diese anfänglich kleinen, bald schon großen Geschäfte erledigte der Racker mit Vorliebe in meinem Garten, denn wenn er sie im eigenen Garten verrichtete, verhängte die Hausherrin stets Liebesentzug über das Tierchen. Ob ich ihn mochte oder nicht, war dem Biest egal. Solch Verhalten erregte bei mir nicht nur Ekel, sondern auch Ärger. Ich selbst pflege niemals in meinem Garten Häufchen zu setzen, mein Hund tut dies auch nicht und selbst meine Kumpels halten sich diesbezüglich immer vornehm zurück. Wer sich nicht zurückhielt, war Bastian, der meinen kleinen Rasen mit zunehmend größer werdenden Haufen verzierte. Ich habe sie immer mit einer Schaufel aufgesammelt und mit leichtem Schwung aus der Schulter per Luftpost dorthin befördert, wo sie eigentlich hätten sein sollen. Aber auf die Dauer wurde dieses Katzenhaufen-Tennis doch sehr anstrengend und ich sann auf Abhilfe.

In einer vollmondhellen Nacht brachte ich es dann auch wirklich fertig, eine Fläche von 2 x 2 Metern mit Klebeband zu bedecken – die klebende Seite nach oben! Mittig platzierte ich noch allerlei Verlockendes für Katzen: Katzenminze, eine Dose feinstes Katzenfutter, eine Gummimaus und ein Wollknäuel. Am nächsten Morgen lagen diese Gegenstände verstreut in meinem Garten, lediglich das Klebeband blieb verschwunden – ebenso wie Bastian. Erst Tage später bekam ich ihn wieder zu Gesicht, wobei sein Fell deutlich an Fülle eingebüßt hatte. Seither mied er meinen Garten wie der Teufel das Weihwasser und hat ihn nie wieder betreten. Wer denkt, dass mein Problem gelöst wäre, hat nicht bedacht, wie hinterhältig und nachtragend Katzen sein können! Ich konnte Bastian eines Tages beobachten, wie er auf dem Gartenzaun balancierend – den Oberkörper im heimischen Revier, den Hintern über meinem Rasen – sich in geradezu artistischer Weise erleichterte. Das Mistvieh musste meinen Garten noch nicht einmal betreten, um ihn zu versauen! Ich verkündete dem Nachbarn das schändliche Tun und meinen Unmut darüber, wofür er aber kaum Verständnis zeigte. Nach einigen weiteren Tagen Katzenhaufen-Tennis, diesmal allerdings aus naheliegenden Gründen stets nahe am „Netz“, wollte ich mich nicht mehr zurückhalten. Was das Mistvieh konnte, konnte ich schon lange! Und in einer besonders dunklen Nacht trat ich den Beweis an. Da der Zaun zu niedrig und instabil war, um komplett darauf Platz zu nehmen, balancierte ich halb schwebend mit dem hierfür nötigen Körperteil über die Grundstücksgrenze und legte etwas ab, was Frau Nachbar garantiert nicht pflücken möchte. Allerdings gehörte Geräteturnen nie zu meinen bevorzugten Sportarten. Ich rutschte aus und verletzte mir am Jägerzaun böse die äh… Gonade. Dennoch brachte ich das Kunststück fertig, nicht zu schreien, und tat, was ein Mann in solch einer Situation eben tut. Er geht stolz und aufrecht nach Hause und schreit ins Kopfkissen.

Eat an read

„Meine Mutter war übrigens sehr erstaunt“

Hallo Rainer,

ich bin ja schon länger Hobbykoch und verfolge deswegen schon seit Beginn mit Interesse deine Rubrik „Eat and Read“, wo schon einige interessante Rezepte drinstanden. Das erste Rezept, das mich jetzt aber wirklich dazu gebracht hat, es auch mal auszuprobieren, waren deine Spaghetti al Tonno und ich muss sagen, dass dies hier einfach und schnell ging – und in genau derselben Geschwindigkeit war das Ergebnis leider auch schon wieder verschwunden, sonst hätte ich auch ein Foto angehängt. Meine Mutter war übrigens sehr erstaunt, dass ich so ein Rezept aus einer PC-Zeitschrift geangelt habe, und sie war auch ganz angetan von dem Ergebnis und freut sich schon auf weitere von mir zubereitete Mahlzeiten.

Freundliche Grüße aus dem Norden,
Patrick

Schade, dass du kein Foto machen konntest. Ich freue mich immer wie ein Schnitzel, wenn ich Bilder von Mahlzeiten bekomme, die durch meine Rezepte entstanden sind und trotzdem lecker aussehen. Wenn Essen so schnell verschwindet, dass man nicht einmal Zeit hat, die Digicam einzuschalten, war ganz eindeutig die Größe der Portion falsch gewählt. Warum wundert sich deine Mutter, Kochrezepte in unserer Zeitschrift zu finden? Mir wurden schon Frauenzeitschriften gezeigt, in denen sich Tipps zum Kauf von Computerspielen befanden!

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Vormonat: Unseren Martin haben etliche richtig geraten und per Los geht der Preis an Petra Lähn.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Eat and read more

„Ich zähle mich nicht zu dieser Gattung“

Hallo lieber Reiner,

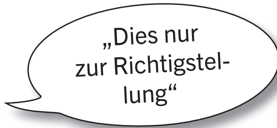
ich wollte dir erst einmal ein Lob ausstellen dafür, dass du jeden Leserbrief beantwortest und keine Mühen scheust, neue Rezepte für Leute zu finden/schreiben, die nicht wirklich kochen können. Ich selber zähle mich nicht zu dieser Gattung, zusammen mit meiner Mutter bin ich der Einzige bei uns zu Hause, der kocht, einfach weil niemand anderes Lust dazu hat. In letzter Zeit versuche ich mich immer wieder an deinen Rezepten, allesamt sind sie gut erklärt und man kann wirklich nichts falsch machen.

Im Anhang habe ich ein Bild von der Schinkentorte. Nicht sehr schwer zu machen, aber ein wirklich tolles Ergebnis.

Mit freundlichen Grüßen,
Sebastian

Vielen Dank für das Foto. Sieht wirklich sehr lecker aus – das Motiv, nicht das Foto. Natürlich gibt es jede Menge Rezepte, bei denen man durchaus etwas falsch machen kann und jede Menge Geld und Zeit buchstäblich verbrät. Klar – kann man machen, muss man aber nicht. Auch in weniger als 30 Minuten kann man etwas Leckeres zaubern. Für keines meiner Rezepte braucht man mehr Zeit, auch nicht, wenn man zwei linke Hände hat und Kerbel nicht von Thymian unterscheiden kann. Elitäre Küche und Tellergemälde überlasse ich gerne anderen.

Modefrage



Hallo Rossi,

habe mit Entsetzen deinen Kommentar zum Beitrag Modefrage gelesen. Bisher hielt ich dich für einen aufgeschlossenen Menschen! Sollte ich mich geirrt haben? Sicher kann ich deine Vorliebe für die Weste verstehen, sie schmeichelt deiner Figur und ist dein perfekter Begleiter, wenn es um Aufbewahrung geht. Aber ich, Besitzer einer Herrenhandtasche, finde mich doch etwas diskriminiert. Ich sehe nicht aus wie ein Postbote (ich hasse Gelb und Blau). Ich sehe nicht bescheuert aus (zumindest attestiert mir dies meine Frau und mein Freundeskreis). Ich bin nicht sexuell anders orientiert (Vater, verheiratet und habe Spaß an meiner Frau!). Dies nur zur Richtigstellung, dass Männer mit Handtaschen ein Unding sind.

Handtaschetragende Grüße
Horst

Es dürfte ein offenes Geheimnis sein, dass ich in Modefragen die Kompetenz eines Ochsen beim Volkstanz an den Tag lege. Allerdings kannte ich bisher nur zwei Personen männlichen Geschlechts, die stets eine Handtasche zu tragen pflegen. Zum einen meinen Großvater selig, der darin immer seine Pfeifen (Tabak, nicht Triller) mit sich führte, und zum anderen Tante Herbert, der aber eh in einer ganz, ganz anderen Liga spielt. Herbert trägt natürlich noch immer Handtaschen (gerne sehr bunt), aber bei meinem Großvater selig bin ich mir nicht mehr so sicher. Da Spiritismus hier jedoch nicht behandelt wird, belassen wir es dabei. Andere Männer mit Handtasche befinden sich nicht in meinem Bekanntenkreis, was aber eigentlich nichts aussagen muss. Alle Herrenhandtaschen, die ich bisher auf Bildern oder im richtigen Leben gesehen habe, sahen entweder albern oder sehr albern aus. Ich rede hier wirklich von Hand-, nicht von Umhängetaschen! Auch die nahen Verwandten des Handtäschchens, die Brust- und Bauchbeutel, verbreiten den Charme eines Mallorcaurlaubers und kommen somit für mich ebenso wenig infrage. Aber vielleicht habe ich bisher nur die falschen Handtaschen gesehen und es gibt maskulin aussehende Exemplare? Natürlich interessiert mich in dieser lebenswichtigen Frage die Meinung meiner Leser.

Supermario



Ich heiße Mario und ich bräuchte eure Hilfe. Ich hab mir den Pistenrawuppsimulator gekauft und habe meinen Lizenzschlüssel verloren und jetzt habe ich bei der Firma gefragt ob ich einen Neuen bekommen würde aber deren ihre Antwort war nein. Ich weiß nicht warum und weswegen aber ich bekomme keinen. Ich würde euch darum bitten dass ihr mir helft. Es ist eilig.

Mario

Eine Frage brennt mir auf den Nägeln: Was zum Kuckuck ist ein „Rawupp“ und was hat es auf einer Piste zu suchen? Ist ein „Rawupp“ im Prinzip das Gleiche wie ein „Kawumm“, nur kürzer? Oder ist gar die Rede von einem „Tenrawupp“ der … Lassen wir das besser …

Nachdem ich im Kopf die schlimmsten Rechtschreibfehler entfernt und ein paar Satzzeichen eingefügt habe, konnte ich den Inhalt deiner E-Mail zumindest streckenweise verstehen. Allerdings frage ich mich schon seit vielen Jahren, warum immer wieder Leser denken, wir wären hier die zentrale Lager- und Verteilerstelle für Lizenzschlüssel aller Art. Aber wenn dir der Hersteller keinen gibt, gehe ich davon aus, dass er seine Gründe hat. Wie sollten wir dir da helfen?

Und noch etwas würde ich gerne wissen: Warum sind Leute wie du der Meinung, es genügt, ein paar Buchstaben in eher zufälliger Reihenfolge zu tippen? Soll sich doch der Empfänger des Schreibens Gedanken darüber machen, was sie zu bedeuten haben. Der vollständige Verzicht auf Interpunktion, Grammatik und Großbuchstaben rationalisiert die Kommunikation, und Höflichkeitsfloskeln bremsen. Redest du auch so, wie du schreibst? Sollte dies der Fall sein, wage ich, ohne dir zu nahe treten zu wollen, die Prognose, dass dich der Spitzensteuersatz in absehbarer Zeit nicht zu interessieren braucht.

Schlüsselreiz



Der Key funktioniert nicht! Kümmern Sie sich unverzüglich darum, das ist mein Recht.

Dieter Ulrich

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Martialischer Regenschutz

Mit einer Wahrscheinlichkeit von 72 % sind Sie, werter Leser, männlichen Geschlechts. Und wenn Sie jetzt aus dem Fenster blicken, liegt die Wahrscheinlichkeit, dass es regnet, bei 55 %. Was wünscht ein Mann sich bei Regenwetter? Genau – Urlaub im Süden. Und wenn das nicht geht, doch zumindest einen Schirm. Aber seien wir ehrlich – Männer mit Schirmchen, das geht eigentlich gar nicht. Das sieht albern aus und wir werden lieber nass. Zum Glück gibt es jetzt Schirme, die im „Köcher“ wie ein Ritterschwert wirken und mit denen Mann sich auch in die Öffentlichkeit traut. Wer keinen Hang zum Mittelalter hat, kann auch zum Modell „Samurai“ greifen. Beide Modelle sind solide verarbeitet, schützen gegen Regen und die staunenden Blicke gibt es kostenlos dazu. Wer sich jetzt noch mit Mutters Schirm lächerlich macht, ist selbst schuld.

http://www.getdigital.de



Bildquelle: www.getdigital.de

Sehr geehrter Herr Ulrich,
ob es Ihr Recht ist, dass wir uns unverzüglich darum kümmern, mag ich an dieser Stelle nicht ausdiskutieren, da mir ja auch entscheidende Fakten fehlen, um diese Frage beantworten zu können. Um genau zu sein, fehlen mir eigentlich alle Fakten. Aber da ich Sie keinesfalls verärgern will, erhalten Sie hiermit einen Key, der garantiert funktioniert. „gSaa_4459_ZUU2_0815". Sollte er bei Ihnen nicht funktionieren, teilen Sie mir bitte mit, bei welchem Programm Ihnen das aufgefallen ist und welche Fehlermeldung erschien.

Fernvolo

„Gibt es andere Möglichkeiten?"

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
ich bedanke mich für die Informationen. An einem Volontariat in Ihrem Verlag bin ich sehr interessiert. Jedoch ist es für mich derzeit schwer, meinen jetzigen Wohnort (Wuppertal) für 2 Jahre zu verlassen. Gibt es andere Möglichkeiten, z. B. ein solches Volontariat aus der Ferne via Internet zu absolvieren?
Mit freundlichen Grüßen: RS

Sehr geehrter Herr RS,
natürlich gäbe es andere Möglichkeiten. Wir könnten zum Beispiel den Verlag für die Dauer Ihres Volontariats nach Wuppertal umsiedeln. Allerdings scheitert dies am Widerstand einiger Kollegen, die nur ungern für zwei Jahre ihren Arbeitsort wechseln würden. Sollten Sie in der Karibik, auf Mauritius oder in New York wohnen, sähe dies wahrscheinlich ganz anders aus. Aber seien wir ehrlich – niemand will freiwillig nach Wuppertal.
Ich hätte natürlich auch ernsthaft antworten können, dass ein Volontariat einer Ausbildung entspricht und somit persönliches Erscheinen unumgänglich ist. Per „Fernstudium" ist dies nicht realisierbar.

Chamäleon

„Ich habe gewonnen"

Hallo Mailbeantworter,
ich habe (ist eine Weile her) bei einem eurer Gewinnspiele teilgenommen und gewonnen. Der Preis ist bei mir angekommen. Als ich mir in der gewonnenen Tasse einen Tee zubereitet habe, änderte sich die Tassenfarbe plötzlich von Schwarz zu Weiß. Ich habe den Tee vergossen und nachdem ich kaltes Wasser über die Tasse gegossen hatte, kam die Farbe wieder zurück. Meine Frage ist, ob das so sein soll, oder ob man einfach keinen Tee in dieser Tasse zubereiten könnte.
Ich würde mich über eine Antwort freuen,
Leon

Hallo E-Mailschreiber,
dabei handelt es sich um eine verständliche Reaktion. Auch ich werde kreidebleich, falls mir wirklich jemand Tee anbieten sollte. Warum dies bei der Tasse der Fall war, kann ich allerdings nicht sagen, da mir nicht bekannt ist, um welche Tasse es sich eigentlich handelt. Vielleicht war der Tee viel zu stark und die Unmengen von Tein begannen bereits, den Lack abzubeizen? Kann es sein, dass Sie Ihren Tee mit reichlich Alkoholika aufpeppen und das kalte Wasser vorübergehend etwas Nüchternheit brachte? Oder es war eine Kaffeetasse mit integrierter Teewarnung? Langweilig, aber wahrscheinlich wäre, dass es sich hierbei um eine sogenannte Farbwechsel-Tasse handelt, deren Beschichtung auf Hitze reagiert. Sehr praktisch, um wirklich heiße Getränke zu erkennen, ehe man sich einen empfindlichen Körperteil verbrennt. Gibt es eigentlich die Serie mit der versteckten Kamera noch? Falls ja, wer macht die momentan und wer hat ihn ins Redaktionsgebäude gelassen?

Mauerfall

„Du kommst doch bestimmt zur Gamescom, oder?"

Tach Rainer,
wie stehst du eigentlich zum Wiederaufbau der Mauer? Ich persönlich fände es ja gut, wenn die Mauer wieder da wäre. Würde mich über eine Antwort freuen. Du kommst doch bestimmt zur Gamescom, oder?
Jens

Ich stamme aus Bayern – da umgrenzen wir die Grundstücke mit Zäunen, nicht mit Mauern. Solltest du mich zu einer politischen Äußerung verleiten wollen, muss ich dir einen Korb geben, weil dich meine diesbezüglichen Ansichten nichts angehen und in der PC Games auch nichts zu suchen haben. Und auf derartiges Stammtisch-Geprolle werde ich so oder so nicht eingehen. Zu deiner zweiten Frage: Wenn, dann nur privat und nicht beruflich. Aber wenn du auch kommst, muss ich das noch einmal gründlich überdenken.

Fußball

„Das Spiel entspricht nicht meinen Vorstellungen"

Sehr geehrte Redaktion,
das Spiel entspricht nicht meinen Vorstellungen. Sie spielen wie die Penner. Dafür bekommen sie auch noch viel Geld .Dies ist ungerecht. Jeder Obdachlose spielt besser wie die Nationalmannschaft. Außerdem werden sie noch hochgejubelt als Weltmeister der Herzen. Ist eine absolute Schande.
Mit freundlichem Gruß: Edgar

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Auch Severin will hoch hinaus



Jonathan, das schönste Gebäude und die schönste Zeitschrift der Welt.



Daumen hoch für Dominic und die PC Games.

Ich habe ein wenig gebraucht, um zu verstehen, dass es sich in Ihrer E-Mail um Fußball handelt. Hier kann man wieder einmal sehen, wie wichtig es doch ist, die Zeile mit dem Betreff auch auszufüllen. Das war es dann aber auch schon mit meinem Verstehen. Warum Sie mir diese Zeilen zukommen ließen, wird wohl auch weiterhin im Dunkeln bleiben. Falls Sie nur kurz Ihre Meinung zu Fußball äußern wollten – das hätten wir ja jetzt hinter uns. Falls Sie die Einstellung der Redaktion erfahren wollten: Die meisten Kollegen werden es vorziehen, sich Ihrer Meinung nicht anzuschließen. Falls auf meine unerhebliche Meinung Wert gelegt werden sollte: Fußball interessiert mich fast noch weniger als Ihre E-Mail, aber wenigstens werde ich bezahlt, um so etwas zu lesen, obwohl es sich bisweilen doch wohl eher um Schmerzensgeld handeln dürfte.

Nackt

„Haben Sie es echt so nötig?“

Hallo Herr Rosshirt,
eigentlich finde ich die PC Games gut. Was ich aber nicht gut finde, sind die Bilder von nackten Frauen in dieser Zeitschrift. Können Sie das nicht unterlassen? Oder haben Sie es echt so nötig?
Viele Grüße: Tobias Brecht

Hallo Herr Brecht,
wo bitte finden Sie in der PC Games nackte Frauen? Sollte ich da etwas verpasst haben, wäre ich um diesbezügliche Aufklärung ausgesprochen dankbar. Im Gegensatz zu Ihnen stört mich der Anblick einer Frau keineswegs und sollte sie nicht gerade mit Mönchskutte oder Burka bekleidet sein, würde ich auch das wahrscheinlich heil überstehen. Manchmal ist es aber mir schon selbst passiert, dass ich über einen längeren Zeitraum nicht zum Essen gekommen bin, mächtig Hunger hatte und mir plötzlich beim Aufschlagen der PC Games Bratwurstduft entgegenkam, den allerdings nur ich riechen konnte. Nach einem kleinen Imbiss verschwindet dieses Phänomen jedoch stets.

Online

„Leider habe ich nicht alle Ausgaben“

Hallo Rainer,
ich bin ein großer Fan deiner Seiten und würde gerne mehr von dir lesen. Kannst du nicht die Leserbriefe und deine Kolumnen auch online stellen, damit ich endlich mal alles von dir lesen kann?
Viele Grüße aus München: Theo

Vielen Dank, sehr schmeichelhaft. Ich habe so etwas in der Art schon einmal versucht und ältere sowie alte Leserbriefe, die ich besonders lesenswert fand, auf unserer Seite online gestellt. Wenn du die Suchfunktion benutzt, wirst du auch noch fündig. Wer mich lesen will, soll auch dafür zahlen. Immerhin bestreite ich ja auch meinen Lebensunterhalt damit. Wenn du mir versprichst, alle Pop-up-Blocker und sonstige Werbungsverhinderer auszuschalten, während du auf pcgames.de surfst, wäre ich auch willens, meine Einstellung noch einmal zu überdenken.

Tanken



Sehr geehrte Damen und Herren,
leider konnte ich an meiner Stammtankstelle diesmal nicht wie gewöhnlich die neue PC Games kaufen. Warum nicht? Ich bitte um kurze Erklärung.
Mit freundlichen Grüßen: Jürgen Sperber

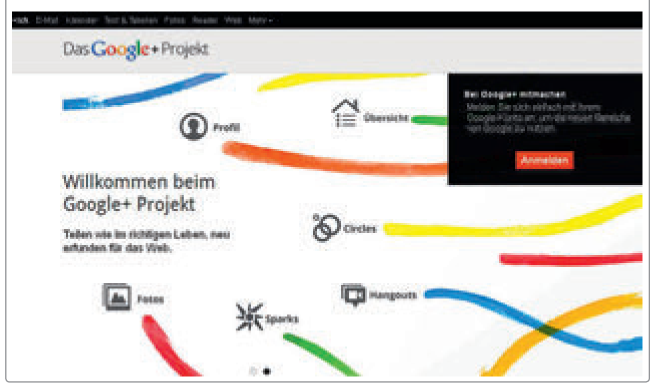
Sehr geehrter Herr Sperber,
in meiner Stammtankstelle ist die PC Games immer vorrätig, weil ich sonst mein Benzin woanders beziehen würde und darum der Sohn des Pächters nicht mehr studieren könnte. Vielleicht sollten Sie die Wahl Ihres Pkws dahingehend noch einmal überdenken. Eventuell wäre es auch denkbar, dass Sie an besagtem Ort schlicht ausverkauft war. Wenn Ihr Pkw mehr Sprit verbrauchen würde, wären Sie auch früher gekommen! Woran es aber wirklich lag, werden wir eruieren, sobald wir herausgefunden haben, wo Filderstadt liegt.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(G) Google+

Inzwischen ist es ausgesprochen schwierig geworden, sein Leben ohne Google zu gestalten und das Verb „googeln“ ist sogar im Duden gelandet. Persönliche Daten in sozialen Netzwerken waren ein bisher aber unbestellter Acker, der den Machern schwer im Magen lag. All die schönen Daten, die einem anderen gehören – dies soll sich künftig mit Google+ ändern und die Vormachtstellung weiter ausbauen. Nach Street View, Earth, einem Browser und einem Betriebssystem fehlt eigentlich nur noch die Mobilfunkbranche für die komplette Weltherrschaft. Aber nein, das konnte man bereits mit der Zahlung von läppischen 12,5 Milliarden lösen und es wurde Motorola aufgekauft. Inzwischen bin ich echt überrascht, dass mein Auto noch nicht von Google zur Verfügung gestellt wird.





Brot am Spieß

Wir brauchen für ca. 10 Stück:

- 1 kg Mehl
- 2 Beutel Trockenhefe
- 4 TL Salz
- 1/2 Liter lauwarmes Wasser
- 4 EL Öl
- Etwas fertige Gewürzmischung für das Brot
- 2 gepresste Knoblauchzehen

Um die letzten, warmen Tage des Jahres zu genießen, gibt es nichts Schmackhafteres als Brot am Spieß. Das ist einfach und schnell vorbereitet. Wir geben alle Zutaten in eine Schüssel und kneten alles kräftig und lange durch – echte Männer nehmen dazu natürlich nur ihre eigenen Hände. Den Teig mit einem Tuch abdecken und für 30 bis 45 Minuten einfach nur in Ruhe lassen. Während dieser Zeit nimmt die Masse deutlich an Volumen zu. Keine Angst – das muss so sein. Im Prinzip wären wir jetzt mit den Vorbereitungen fertig.
Wir formen den Teig zu Röllchen, die wir stilecht um kleine, trockene Zweige wickeln, wobei große Schaschlikspieße natürlich auch funktionieren. Die halten wir über die glühende Grillkohle, oder noch besser, über das Lagerfeuer, bis das Brot knusprig braun ist und verlockend duftet. Gegessen wird direkt vom Stock. Wer will, kann den Teig auch zu kleinen Fladen formen und auf dem Grill zubereiten.

Wie hat es Ihnen geschmeckt? Sagen Sie mir Ihre Meinung!
Auch über ein Foto von Ihrem Ergebnis würde ich mich freuen.

Neben Shift verfügt Tanner noch über zwei weitere Spezialfähigkeiten: einen nützlichen Turboschub und eine weniger nützliche Rammattacke. Durch Upgrades können Sie die Superkräfte zudem gehörig aufwerten. Allerdings kostet das sogenannte „Willenskraftpunkte", die Sie wiederum für das Absolvieren von Missionen und durch riskantes Fahren erhalten. Auch die insgesamt 140 Lizenzautos wandern erst in Ihren Fuhrpark, wenn Sie sie in einer der Werkstätten erwerben. Klasse: Je mehr Kfz-Händler Sie freischalten, desto größer wird der Betrag, den Sie alle 20 Minuten automatisch als Einkommen gutgeschrieben bekommen.

Das Drumherum stimmt also, aber wie sieht es mit dem Fahrgefühl aus? Kurz gesagt: blendend! Besonders aus der Cockpitperspektive bietet **Driver: San Francisco** eine famose Mischung aus Simulation und Arcade-Action: Die Autos lassen sich stets kontrolliert durch Kurven wuchten, fahren aber dennoch nicht wie auf Schienen. Zudem ist es ein herrlicher Anblick, wie Tanner das Steuer herumreist oder schon mal lässig mit der flachen Hand das Lenkrad rotieren lässt. Auch die Technik hat einen großen Anteil am ungetrübten Rennspaß: Denn die uns vorliegende PS3-Fassung läuft mit ruckelfreien 60 Bildern pro Sekunde – was für ein wunderbar direktes Fahrverhalten sorgt. Allerdings muss man dafür Abstriche in Sachen Grafikdetails machen: Das virtuelle San Francisco ist zwar sehr belebt und authentisch nachgebaut, sieht aber streckenweise arg wie eine Pappkulisse aus. Witziges Detail am Rande: Herumlaufende Passanten können nicht überfahren werden, denn sie springen stets noch rechtzeitig zur Seite – was bei alten Omas doch etwas skurril anmutet.

Eine eindeutige Schwäche ist aber der Schwierigkeitsgrad! Selbst ungeübte Rennspieler dürften nur bei ganz wenigen Missionen ins Schwitzen kommen. Angesichts der teils absurd schweren Vorgänger sind wir zwar froh, dass Reflections hier nachgiebiger geworden ist – ein bisschen mehr Herausforderung hätte es aber schon sein dürfen. Die schlimmste Nachricht haben wir uns für den Schluss aufgehoben! **Driver: San Francisco** verwendet den Ubisoft Game Launcher als Kopierschutz. Sie müssen während des Spielens also stets online sein! ❑

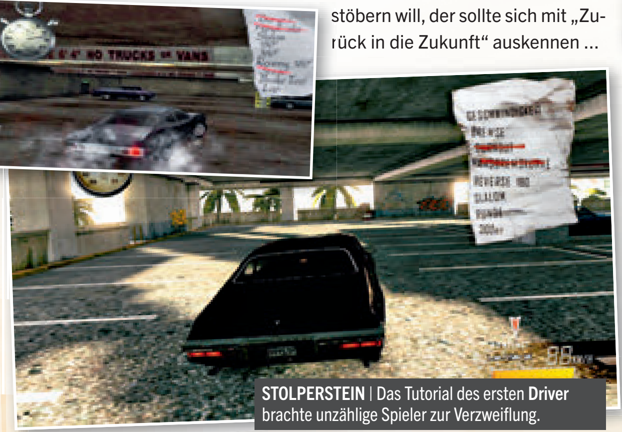
KINOREIF: DIE HERAUSFORDERUNGEN

Die Driver-Serie orientierte sich schon immer an Hollywood-Filmen – im neuesten Teil der Reihe wird diese Inspiration nun noch deutlicher!

Durch das Einsammeln von in der Spielwelt verteilten Filmsymbolen schalten Sie nach und nach passende Herausforderungen frei. Diese sind allesamt Szenen aus berühmten Kinostreifen nachempfunden. So müssen Sie beispielweise am Steuer eines schwarzen Dodge Monaco Polizeiautos abschütteln und zu einer Kirche gelangen – hat da gerade jemand „Blues Brothers" gesagt? Auch die explosive Bustour aus „Speed" und eine typische „Dukes of Hazard"-Überlandfahrt konnten wir entdecken. Der pfiffigste Bonus ist aber das legendäre Garagen-Tutorial aus dem Ur-**Driver**. Nur so viel: Wer es aufstöbern will, der sollte sich mit „Zurück in die Zukunft" auskennen ...



IM NAMEN DES HERRN | Zwei Anzugträger flüchten vor der Polizei – wie im Film „Blues Brothers" (links).



STOLPERSTEIN | Das Tutorial des ersten **Driver** brachte unzählige Spieler zur Verzweiflung.



BOMBIG | Fährt der Bus weniger als 110 km/h, explodiert ein Sprengsatz – wie im Film „Speed" (oben rechts).

FAKTEN



GENRE:
Rennspiel
ENTWICKLER:
Ubisoft Reflections
PUBLISHER:
Ubisoft
TERMIN:
29. September 2011

- Innovativ: Held Tanner kann in die Körper anderer Menschen schlüpfen und so deren Auto steuern
- San Francisco als offene Spielwelt
- Satte 140 Lizenzautos: vom Lamborghini bis hin zum Omnibus
- Zahlreiche Mehrspieler-Modi
- Zum Spielen ist eine permanente Online-Anbindung erforderlich

„Tanner liegt im Koma – aber die Driver-Serie lebt wieder auf!"

Thorsten Küchler

WAS HABEN WIR GESPIELT? In knapp 20 Stunden konnten wir die fertige PS3-Fassung komplett durchspielen. Dabei haben wir nicht nur sämtliche Story-Missionen bewältigt, sondern auch alle Film-Herausforderungen freigeschaltet.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ➕ Großartiges Fahrgefühl, das die perfekte Balance zwischen Simulation und Arcade-Spaß bietet
- ➕ Atmosphärische Cockpit-Ansicht mit toll animiertem Fahrer
- ➕ Kluge, praktische Innovation: Das Shift-Feature
- ➕ Authentisch nachgebautes San Francisco als riesige Spielwelt
- ➕ Sehr viele unterschiedliche Missionen und Renntypen
- ➕ Motivierendes Punkte- und Upgrade-System
- ➖ Grafisch zwar sauber, aber teils arg nüchtern
- ➖ Auf Dauer zu niedriger Schwierigkeitsgrad
- ➖ Doofe Gängelei: Ubisoft Game Launcher als Kopierschutz

WERTUNGSTENDENZ 0  85-89 100

Ein Rennspiel muss vor allem eines: Fahrspaß vermitteln! Und in dieser Disziplin rast das neue **Driver** auf der Überholspur an die Genrespitze: Wenn Tanner an seinem Lenkrad herumrudert (nutzen Sie unbedingt die Cockpit-Ansicht!), mit 300 Sachen in den Gegenverkehr heizt und der Punktezähler wild rattert – dann erlebt man als Spieler den reinsten Temporausch. Ebenfalls großartig: die Shift-Funktion. Ja, auf dem Papier klingt die „Komapatient fliegt als Geist herum"-Idee völlig bescheuert – als Spielelement ist sie aber einfach klasse. Zudem hat Entwickler Reflections das virtuelle San Francisco nicht nur authentisch designt, sondern auch mit Missionen vollgestopft: Egal ob Mutprobe, Herausforderung oder Story-Rennen – stets gibt es was Spannendes zu tun. Hoffentlich funktioniert der unsägliche Ubisoft Game Launcher dieses Mal fehlerfrei ...

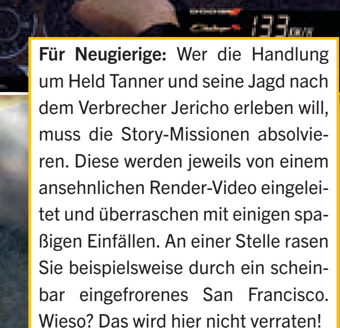
EIN PARADIES FÜR RASER: DAS VIRTUELLE SAN FRANCISCO

Entwickler Reflections hat sich offensichtlich an Burnout: Paradise orientiert und eine frei befahrbare Stadt voller Renn-Missionen erschaffen. Die Karte in der Mitte dieser Seite zeigt übrigens gerade mal ein Drittel der gesamten Spielwelt!

FILMSYMBOLE

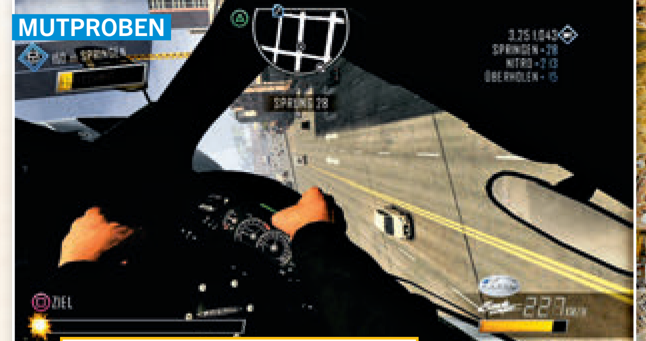
Für Jäger und Sammler: Um alle Bonus-Missionen freizuschalten, müssen Sie die verstecken Film-Icons einsammeln. Einige sind herrlich fies platziert und beispielsweise nur erreichbar, indem Sie über eine Sprungschanze rasen. Praktisch: Wer genug Spielwährung eingeheimst hat, kann sich ein Upgrade kaufen, das alle Filmsymbole auf der Karte markiert.

STORY-MISSIONEN



Für Neugierige: Wer die Handlung um Held Tanner und seine Jagd nach dem Verbrecher Jericho erleben will, muss die Story-Missionen absolvieren. Diese werden jeweils von einem ansehnlichen Render-Video eingeleitet und überraschen mit einigen spaßigen Einfällen. An einer Stelle rasen Sie beispielsweise durch ein scheinbar eingefrorenes San Francisco. Wieso? Das wird hier nicht verraten!

MUTPROBEN



Für Straßenrowdies: Die Mutproben sind allesamt kurze, aber sehr spannende Missionen. So sollen Sie etwa 30 Sekunden am Stück mit 200 Sachen durch den Gegenverkehr heizen, ellenlange Drifts auf den Asphalt zaubern oder einen 100 Meter weiten Sprung (siehe Bild oben) hinlegen. Toll gelöst: Geht mal was schief, können Sie ohne Ladezeit einen neuen Versuch starten.

Für Könner: Zahlreiche unterschiedliche Herausforderungen warten darauf, von Ihnen bewältigt zu werden. Mal sollen Sie Konzertplakate zerstören, mal Bomben entschärfen, mal ein simples Checkpoint-Rennen als Erster beenden. Motivierend: Ihre Bestleistungen werden via Internet mit denen Ihrer Online-Freunde verglichen.

FREIES FAHREN



Für Individualisten: Bereits das bloße Herumcruisen durch die digitale Metropole macht einen Heidenspaß. Das liegt nicht nur an den authentisch belebten Straßen, sondern auch am Punktesystem: Denn für jedes spektakuläre Manöver (wie etwa Sprünge) erhalten Sie Moneten, mit denen Sie wiederum neue Karren kaufen können.

HERAUSFORDERUNGEN



SOFA-SPIELBERG | Spektakuläre Szenen können Sie im Regisseur-Modus individuell inszenieren und auf die Ubisoft-Server hochladen.

WARUM KEIN TEST?

Zum Redaktionsschluss lag uns nur eine PlayStation3-Fassung des Spiels vor. Diese war zwar inhaltlich wie technisch fertig, aber eine finale Wertung lässt sich nur anhand der PC-Version vergeben – zumal Ubisoft wieder den umstrittenen Game Launcher als Kopierschutz nutzt.

AUF PCGAMES.DE Pünktlich zum Release am 29. September finden Sie den Test auf unserer Webseite.

HANDARBEIT | In der Cockpitperspektive sehen Sie, wie Tanner bei Drifts cool am Lenkrad rudert – ein echtes Atmosphäre-Plus!

Driver: San Francisco



Von: Thorsten Küchler

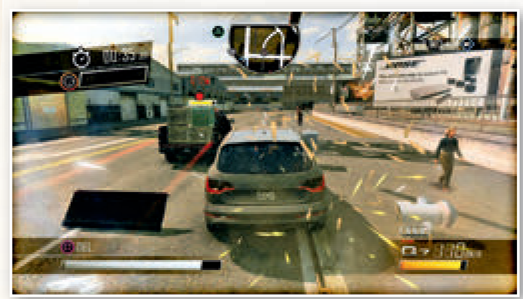
Tanner gibt wieder Gas – und wir haben Spaß: Das neue Driver ist ein echter Knaller!

Zuerst revolutionär, dann überambitioniert, anschließend furchtbar unfertig und schließlich belanglos: So lässt sich der bisherige Werdegang der **Driver**-Serie in wenigen Worten beschreiben. Mit der fünften Serien-Episode wird die **Driver**-Softographie nun durch ein „endlich wieder brillant" ergänzt: Denn Entwickler Reflections liefert mit **San Francisco** einen enorm spaßigen Rennspiel-Hit ab.

Held des Spiels ist abermals John Tanner: Den coolen Cop hat es nach San Francisco verschlagen, wo er Jagd auf den Superverbrecher Jericho macht. Allerdings nimmt die Handlung bereits zu Beginn eine bizarre Wendung: Tanner fällt nach einem Unfall ins Koma – und fliegt fortan als Geist durch die Straßen der kalifornischen Großstadt! Diese etwas obskure Tatsache dient als Aufhänger für die größte Innovation des Spiels: Denn Tanners Gedankenreisen (genannt: „Shift") ermöglichen es Ihnen, in den Körper jedes x-beliebigen Zivilisten zu schlüpfen – und so dessen Auto zu übernehmen. Auf Knopfdruck wechselt die Kamera in eine Vogelperspektive und sie schweben als virtuelles Auge durch die Luft. Haben Sie sich nun ein neues Fahrzeug ausgesucht, so reicht ein weiterer Tastendruck – schon sitzt Ihr Held hinterm Steuer der Wunschkarre. Tanners Parasitendasein bietet zwei eklatante Vorteile: Zum einen entfällt die langwierige Anfahrt zu den Startpunkten von Missionen, zum anderen sind viele Aufträge auf Shift ausgelegt. So müssen Sie etwa innerhalb eines Zeitlimits 10 in der Stadt verstreute Bomben entschärfen oder einen Geldtransporter vor Angreifern schützen – was beides ohne schnellen Fahrzeugwechsel unmöglich wäre.

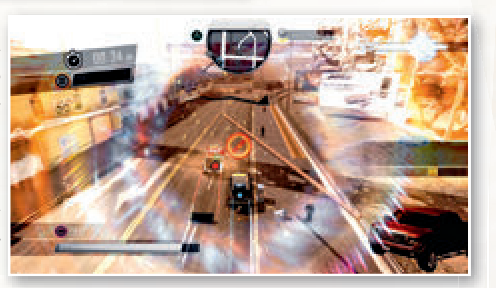
GEISTREICHE INNOVATION: DAS SHIFT-FEATURE

Anhand einer Beispielmission zeigen wir Ihnen, warum Tanners komatöse Superkraft nicht nur was ganz Neues, sondern auch was ganz Großartiges ist:



Die Ausgangssituation:
Wir verfolgen einen Lastwagen, der gefälschte Medikamente transportiert. Der gelbe Energiebalken über dem Lkw zeigt an, wann die Karre Schrott ist. Schnell wird klar: Unser Audi ist zu langsam und leichtgewichtig, um die Gangster zu stoppen!

Der Geistesblitz:
Ergo nutzen wir die Shift-Funktion, verlassen so unser Auto und schweben aus der Vogelperspektive durch die Gegend. Im Gegenverkehr entdecken wir einen robusten Pontiac: Ein Knopfdruck genügt – schon sitzen wir hinter dem Steuer des schnellen Ami-Flitzers.





Die Lösung:
Unser soeben entführtes Gefährt nutzen wir nun als Rammbock. Vollgas geben und frontal in den Medizintransporter rasen – wer diese Taktik fleißig wiederholt, wird jeden noch so hartnäckigen Gegner irgendwann zum Stillstand bringen. Gratulation, Mission erfüllt!

EXTENDED

09 | 11

SACRED 2

KOMPLETTLÖSUNG, GUIDES, MODS: DIE VOLLE SACRED-2-PACKUNG!

TIPPS & TRICKS

Grundlagentipps 148
Eastereggs 184
Mods 185

CHARAKTERGUIDES

Dryade 150
Tempelwächter 152
Inquisitor 154
Schattenkrieger 156
Hochelfe 158
Seraphim 160

KOMPLETTLÖSUNG

Kapitel 1 162
Kapitel 2 164
Kapitel 3 167
Kapitel 4 170
Kapitel 5 172
Kapitel 6 174
Kapitel 7 176
Kapitel 8 178
Kapitel 9 und 10 180



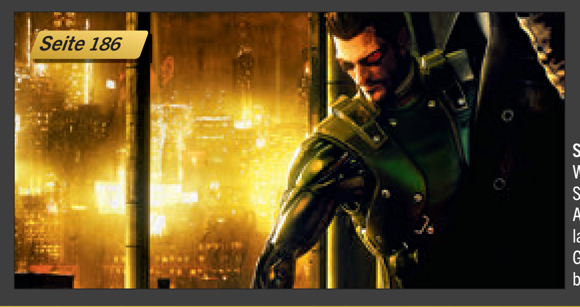
LUST AUF NOCH MEHR SACRED-2-TIPPS?
IN DER PC GAMES PREMIUM FINDEN SIE EINEN 52 SEITEN STARKEN KARTENATLAS MIT ALLEN GEBIETEN UND VIELEN BONUS-INFOS.



UNSCHLAGBARE KOMBINATION | In unseren Charakterguides bekommen Sie wertvolle Tipps, die Ihnen helfen, den perfekten Charakter zu bauen. Die Komplettlösung hilft Ihnen, die Aufträge zu meistern.

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION

SO BESTEHEN SIE DIE SCHWIERIGSTEN STELLEN UND FINDEN ALLE SECRETS!



SCHLEICH DICH | Wir verraten, wie Sie Adam Jensens Abenteuer als lautloser, tödlicher Geheimagent bestehen.

TIPPS & GUIDES

Grundlagentipps 186
Versteckte E-Books 187
Lösungswege und Strategien 190

GRUNDLAGENTIPPS

Von: C. Schuster, T. Weituschat

Mit unseren Tipps behalten Sie jederzeit den Überlick in Sacred 2.

Um Ancaria zu retten, werden Sie allein mit der Muskelkraft Ihres Schattenkriegers, dem Geschick Ihrer Dryade oder der finsteren Magie Ihres Inquisitors nicht weit kommen. Denn Sie brauchen zusätzlich seltene und mächtige Gegenstände. Wie Sie diese am besten einsetzen und worauf Sie in **Sacred 2** grundsätzlich noch achten müssen, erfahren Sie im Folgenden.

GELDMANGEL

Trotz Fantasy-Szenario ist **Sacred 2** in einem Punkt recht realistisch: Sie benötigen Geld! Gerade anfangs ist das Ersparte oft zu knapp für die vielen Tränke, Waffen und Rüstungen. Erledigen Sie daher möglichst viele Nebenquests. Diese bescheren Ihnen nicht nur Bares, sondern auch Erfahrungspunkte und nützliche Items. Dadurch haben Sie auch in den Hauptquests einen Vorteil.

SELTENE GEGENSTÄNDE

Seltene Items bringen ebenfalls Unmengen an Gold. Außerdem haben diese meist weitaus bessere Eigenschaftswerte, sind also in der Schlacht wesentlich effektiver.

Woran man solche Items erkennt, verrät der Kasten „Farbenlehre" auf dieser Seite. Die Fundchancen erhöhen Sie enorm durch das Anlegen besonderen Schmuckes mit der Eigenschaft „Geschärfte Sinne". ❑

RESISTENZEN

Wenn Sie einfach nur einen Knüppel in die Hand nehmen und losprügeln, haben Sie anfangs zwar Erfolg, bekommen aber spätestens beim ersten Endboss Probleme. Viele Gegner in Sacred 2 besitzen nämlich Resistenzen.

In **Fallen Angel** gibt es fünf Schadensarten: Gift-, Feuer-, Eis-, magischen und physischen Schaden. Während normale Waffen physischen Schaden verursachen, entstehen die anderen vier Schadenstypen durch Zauberkünste oder magische Gegenstände. Sie kaufen diese Items bei einem Händler, finden sie nach Zufall bei besiegten Feinden oder stellen sie durch das Einschmieden von Lava- und Eisbrocken selbst her.



SCHWER SCHLAGBAR | Physischer Schaden stört diesen Gegner kaum. Der blaue Balken ist eine zusätzliche Schildanzeige.

Wie erkenne ich die Schwächen meiner Gegner? Dabei helfen Ihnen zwei Balken über und unter der Gesundheitsanzeige eines Kontrahenten. In der Mitte des roten Balkens steht der Name des Widersachers. Ist jener goldfarben, handelt es sich um ein besonders gefährliches Exemplar. Die untere bunte Leiste verdeutlicht die Angriffsarten des Gegners. Werden Sie zum Beispiel mit Gift attackiert, müssen Sie Ihre Giftreliquien (siehe Kasten rechts) und eventuell eine Rüstung mit Giftresistenz anlegen. Über der Lebensenergie werden Resistenzen aufgelistet. Ist ein Feind gegen Gift, Eis und physischen Schaden geschützt, kommen Sie mit derlei Angriffen nicht weit. Im Umkehrschluss sind Feuer und Magie wesentlich wirksamer.

FARBENLEHRE

Waffen, Gegner, Resistenzen – die Grafik von Sacred 2 ist ziemlich bunt geraten. Das Spiel teilt Ihnen durch Farben so manche Information mit.

Beginnen wir mit dem einfachsten Kapitel, den Schadensarten: Gift wird durch Hellgrün angemessen vertreten. Feuer ist seiner Natur entsprechend orange-rot. Eis ist in kühlem Hellblau gehalten. Arkane oder magische Wirkungen werden durch lila Farbe kenntlich gemacht. Physische Attacken und Resistenzen erkennen Sie an der gelben Färbung.

Gegner lassen sich ebenfalls anhand Ihrer Farbe besser einschätzen. Goldene Namenszüge und ein goldenes Schimmern weisen dabei auf einen Elitegegner oder Champion hin. Diese haben einige Spezialfähigkeiten auf Lager, teilen ordentlich Schaden aus und stecken auch einiges ein. Wenn Sie von mehreren solchen Goldmonstern angegriffen werden, ist Vorsicht geboten.
Darüber hinaus werden Kontrahenten in **Sacred 2** standardmäßig von einem hellen Kreis umringt. Diesen können Sie auf Wunsch im Optionsmenü ausstellen. Tun Sie das nicht, verraten die Ringe etwas über die Stärke Ihres Gegenübers. Wenn ein weißer Kreis Ihren Feind umgibt, ist dieser wesentlich schwächer als Sie – der Kampf lohnt sich kaum! Am häufigsten bekommen Sie vermutlich gelbe und grüne Kreise zu Gesicht. Diese signalisieren einen Gegner auf ähnlichem Level. Rot-orange umringte Feinde dagegen sind eine Nummer größer und dementsprechend harte Brocken. Mit entsprechender Taktik und genug Heiltränken knacken Sie aber auch solche Feinde.

Zu guter Letzt sind auch die Namen der Gegendstände farbig geschrieben. Weiße oder gar graue Gegenstände sind ganz normale Waren von der Stange: solide, aber nichts Berauschendes. Solche Gegenstände werden Sie bald kaum mehr beachten. Sobald Farbe ins Spiel kommt, wird die Sache jedoch nicht nur aufgrund des künstlerischen Ansatzes interessant. Lila steht wie bei den Schadensarten für Magie. Verzauberte Waffen und Rüstungen haben zusätzliche Fertigkeitswerte, wodurch Sie wertvoller und effektiver sind als ihre „normalen" Gegenstücke. Im Kampf gegen besonders starke Gegner finden Sie dann wirklich wertvolle Ware. Die wird mit goldener Schrift gebührend geehrt. Wesentlich stärker als andere Gegenstände und mit mehreren Fähigkeiten versehen, lacht hier jedem Abenteurer das Herz. Orangefarbene Exemplare steigern die Freude noch weiter, sie sind praktisch einmalig und dementsprechend noch wertvoller und mächtiger. Den ultimativen Fund hingegen stellt ein grüner Namenszug dar. Diese Teile gehören zu einem Rüstungsset. Je mehr Komponenten dieses Sets Sie haben, desto stärker werden die einzelnen Stücke.

RELIQUIEN

Als Reliquien werden in Sacred 2 die bunten Steine in der linken unteren Bildschirmecke bezeichnet. Die kleinen Edelsteinchen sehen nicht nur gut aus, sondern bringen auch eine ordentliche Prise Taktik ins Kampfgeschehen.

Reliquien verleihen Resistenzen gegen verschiedene Schadensarten. In **Sacred 2** gibt es fünf Schadensarten, die auch in Kombination auftreten können: zum einen den „normalen" physischen Schaden einer Waffe, zum andern Gift, Feuer, Eis und Zauberei (Arkan). Gegen physische Schläge schützen Sie nur eine dicke Rüstung, ein Schild sowie einige der zur Verfügung stehenden Kampfkünste. Gegen die anderen vier Arten verleihen Ihnen Reliquien zu einem gewissen Grad Schutz. Sie haben dabei vier Sets zur Auswahl, die mit je drei Teilen bestückt werden. Dazu ziehen Sie die Helferlein einfach vom Inventar in die untere linke Bildecke auf die gewünschte Position. Wenn Sie später stärkere Steinchen finden, setzen Sie diese auf dieselbe Art und Weise ein.

Wo bleibt die Taktik? Da man immer nur eines der vier Dreigespanne aktivieren kann, sollten Sie auf aktuelle Bedrohungen reagieren. Im Kampf gegen Feuerdrachen ist Eisresistenz sinnlos, schnüren Sie lieber ein Paket aus drei Feuerreliquien. Manche Gegner verursachen allerdings unterschiedliche Schadensarten. Da hilft dann nur taktisch kluges Kombinieren.



RESISTENZ-SETS | Sie können vier Sets zu je drei Insignien bestücken und je nach Situation entsprechend durchwechseln.

REITTIER

Der Vorgänger Sacred war eines der ersten Rollenspiele, in denen Sie Reittiere nutzen durften. Das war aufgrund der gigantischen Spielwelt bitter nötig! Deshalb haben die Entwickler diese helfenden Geschöpfe auch in Teil 2 eingebaut.

Ancaria ist groß. Sehr groß! Da die Laufgeschwindigkeit der Spielfiguren in **Sacred 2** eher gering ist, brauchen Sie oft eine gewisse Zeit, um zum nächsten Zielort zu gelangen. Glücklicherweise gibt es Reittiere. Um diese zu nutzen, müssen Sie zuerst die Fähigkeit „Reiten" erlernen. Anschließend kaufen Sie sich ein Pferd bei einem der entsprechenden Händler. Diese werden auf der Karte durch ein goldenes Hufeisen dargestellt. Der erste Händler auf Ihrem Weg befindet sich in einem Heereslager. Das Soldatencamp liegt östlich von Schlehenfurt und nordwestlich von Thylysium, ein Seelenstein ist direkt nebendran. Die verschiedenen Tiere unterscheiden sich nicht nur im Preis, sondern auch hinsichtlich ihres Könnens. Weitere Fähigkeiten schalten Sie frei, indem Sie „Reiten" steigern, wovon wir aber abraten. Beschränken Sie sich darauf, das Pferd als Transportmittel und nur gegen schwächere Gegner zum Kampf zu nutzen. Später erhalten Sie nämlich ein sogenanntes Mount, ein klassenspezifisches Reittier, das auf Ihren Charakter zugeschnitten ist. Wie Sie zu einem solchen Wesen gelangen, erfahren Sie im zweiten Kapitel unserer Komplettlösung.



SPRUNGHAFT | Mit einem Sprung über Hindernisse, Abhänge und Flüsse hinweg – praktisch!

GÖTTLICH

Zu Beginn Ihrer Reise haben Sie die Aufgabe, von sechs Gottheiten eine als Ihren Schutzpatron zu wählen. Welche das sein sollte, verraten wir Ihnen hier.



GLAUBENSBEKENNTNIS | An solchen Statuen und Altaren können Sie beten. Das erhöht Ihre

Lumen, Forens, Kybele, Testa, Kuan und Ker, so lautet das göttliche Sextett Ancarias. Einige der Gottheiten stehen nicht allen Charakteren frei: Eine Seraphim, die grundsätzlich eine Streiterin des Lichts ist, kann beispielsweise nur aus den ersten dreien wählen. Welche Gottheit stellt die beste Entscheidung für Sie dar? Für gute Charaktere empfehlen wir den Gott der Weisheit, Forens. Seine „Inspiration" reflektiert einige Zeit lang Schaden auf den Urheber zurück. Gerade in Bosskämpfen oder gegen größere Gruppen ist so etwas unheimlich effektiv. Finstere Gesellen sollten sich der Chaosgöttin Ker anschließen und dürfen einen Sakkara-Dämon beschwören. Der gehörte zu den letzten Endgegnern des ersten **Sacred** – dass er verdammt mächtig ist, dürfte damit klar sein!

Doch wie bekomme ich so eine göttliche Fähigkeit? Dazu gehört viel religiöser Eifer. Sie müssen an diversen Altaren und Statuen beten. Zusätzlich sind einige Quests zu erfüllen. Zum Beispiel die Aufgaben „Trockene Götter" in der Wüste (siehe Komplettlösung Kapitel 7) und „Grüne Götter" im Dschungel der Dryaden. Durch die Erfüllung weiterer Botengänge und das Erlernen der Fähigkeit „Glaube" bauen Sie Ihren Gottesspruch weiter aus und machen ihn effektiver.

TASTENKÜRZEL

Entscheidend für den Spaß in Action-Rollenspielen ist der Spielfluss. Ein sogenannter „Flow" entsteht, der den Spieler fesselt und in die virtuelle Welt saugt.

Dieser Fluss wird durch umständliche Bedienung und lahme Spielmechanismen gebremst, was den Spaß mindert. Das will in der Regel weder der Entwickler noch der Spieler. Um das Tempo in **Sacred 2** angenehm flott zu halten, helfen Transportmittel (siehe Kasten „Reittiere" oben auf dieser Seite) und Schnelltasten. Da diese Tastenkürzel wichtig für den Spielspaß sind, sollten Sie sich angewöhnen, sie zu nutzen. Wir zeigen eine standardmäßige Tastenverteilung, wie sie in Rollenspielen üblich und erprobt ist. Im Optionsmenü dürfen Sie die Belegung dann frei Ihren Wünschen anpassen.

- **F1-F8:** Sie werden später jeweils vier Slots für Waffen und Kampfkünste haben. Wenn Sie nun den Blick auf Ihre Tastatur senken, sehen Sie: Auch Ihre Funktionstasten (F-Tasten) sind in Vierer-Bündeln angeordnet. Legen Sie Ihre Waffenslots auf F1 bis F4 und Ihre Kampfkünste auf F5 bis F8. So wechseln Sie flott und zielsicher.
- **1-6:** Die Nummerntasten, die normalerweise zum Durchschalten von Waffen oder Fertigkeiten dienen, sind in **Sacred 2** am besten mit den sechs verschiedenen Arten von Tränken zu belegen.
- **Leertaste:** Keinen Trank brauchen Sie häufiger als den Heiltrank und keine Taste ist leichter zu treffen als die Leertaste – eine Pflichtbelegung!
- **A:** Alles aufheben. Diese nützliche Taste lässt Ihren Charakter alle Items im Umkreis aufheben, sehr nützlich und zeitsparend. Per Filter im Optionsmenü stellen Sie ein, welche Gegenstände aufgesammelt werden sollen.
- **Strg:** Schnellverkauf. Halten Sie „Strg" gedrückt und klicken Sie auf einen Gegenstand, wird dieser direkt ver- oder gekauft. Schont die Nerven.
- **L:** Logbuch. Hier sollte Ihr Questbuch liegen, in dem Aufträge vermerkt sind.
- **M:** Map. Weltkarten liegen standardmäßig auf der M-Taste. In **Sacred 2** können Sie innerhalb der Karte Quests anwählen (auf den entsprechenden Ring klicken).
- **C:** Charaktermenü. Bei Stufenaufstieg verteilen Sie hier Ihre Punkte.
- **S:** Skillmenü. Alle Kampfkünste samt Modifikationen sind darüber erreichbar.
- **I:** Inventar. Gesammelte Gegenstände wandern direkt ins Inventar.
- **P:** Innerhalb der Menüs läuft das Spiel weiter, nur diese Taste hält es an.

LEXIKON

Unter Spielern hat die Benutzung einer gewissen „Fachsprache" Einzug gehalten. Das gilt insbesondere bei Rollenspielen, weswegen Neulinge und Gelegenheitsspieler oft aufgeschmissen sind. Wir benutzen in unseren Magazinen zwar vorzugsweise deutsche Begriffe, in Internetforen dagegen werden Sie vermehrt auf die folgenden Ausdrücke stoßen:

- **Skill:** Englisches Wort für „Fertigkeit"; dies beschreibt sowohl Ihre Fertigkeiten als auch Ihre Kampfkünste, also Zauber („Spells") und Spezialattacken. „Skillung" ist die Art und Weise, auf die Sie Ihren Charakter entwickeln. Ist selbiger „verskillt", haben Sie die falschen Fähigkeiten ausgebaut. Dadurch mangelt es Ihrer Figur fortan an Schlagkraft und Können, um mit Gegnern gleichen Levels länger mitzuhalten.
- **Mob:** Eine größere Gruppe von Feinden, meist Monstern
- **Looten:** Englischer Begriff für „plündern"; Wenn Sie der Leiche eines besiegten Kontrahenten Items entnehmen oder auf Ihrer Reise Truhen, Kisten und Fässer ausräubern, dann „looten" Sie.
- **Tank:** Englisch für „Panzer"; ein „Tank" ist ein Charakter, der viel aushält und deshalb an der Spitze der Gruppe steht. Feinde werden zuerst ihn angreifen, wodurch schwächere Zauberer und Heiler geschützt werden. Der klassische „Tank" in **Sacred 2** ist der Schattenkrieger.
- **Hack & Slay:** Eine Untergruppe des Action-Genres; bei Hack & Slay haut und sticht man im Sekundentakt. Action-Rollenspiele haben eine ähnliche Mechanik, bereichern das Prinzip aber mit Rollenspielanteilen und einem stärkeren Fokus auf Levelausbau. Während sich **Sacred 2** auf dem PC per Maus eher wie ein Rollenspiel steuert, entsteht auf der Xbox 360 mit einem Gamepad ein stärkeres Hack&Slay-Feeling.
- **PvE/PvP:** „Player vs. Environment", „Player vs. Player"; diese Klassifizierungen kommen meist in Online-Spielen zum Tragen. Bei PvE kämpfen Spieler allein oder gemeinsam gegen PC-Monster. Im PvP bekämpft man sich gegenseitig. **Sacred 2** ist PvE-lastig; wenn Spieler der guten und bösen Kampagne aufeinandertreffen, kommt es zum PvP.
- **Imba:** Englisch „imbalanced", deutsch „unausgeglichen"; ein Gegner, Charakter oder Angriff ist „imba", wenn er aufgrund schlechten Balancings zu mächtig ist.

ATTRIBUTE

STÄRKE
– Nebensächliches Attribut. Aus dem Nahkampf muss sich die Dryade tunlichst heraushalten.

GESCHICK
+ Hier sind reichlich Punkte notwendig. Stärkt sowohl Fernkampf als auch Defensive.

AUSDAUER
+ Sekundär wichtig für das rasche Aufladen der Skills. Steigern Sie die Ausdauer etwa alle drei Stufen.

INTELLIGENZ
+ Die Dryade ist zwar kein Hirnakrobat, doch für einen starken Magieaspekt ist dies ein wichtiges Attribut.

VITALITÄT
– Halten Sie Gegner von der Dryade fern, dann brauchen Sie sich auch keine Sorgen um diesen Wert machen.

WILLENSKRAFT
– Eher uninteressant für die Dryade. Sie brauchen es nur zu steigern, wenn Sie nicht ständig wegrennen wollen.



FINGERFERTIG | Ohne genügend Geschick ist die Dryade im Kampf mit Bogen oder Blasrohr nutzlos.

CHARAKTERÜBERSICHT DRYADE

Als reinrassige Fernkämpferin im Stil der Waldelfin aus **Sacred** ergibt sich die Fertigkeitsgewichtung der Dryade praktisch wie von selbst. Um mit Bogen oder Blasrohr ordentlich umgehen zu können, sind „Fernkampf" und „Jagdfokus" unentbehrlich. Die zweite Fertigkeit ist wichtig, um die Schusstechniken später voll auszubauen. Allerdings ist es ratsam, die Charakterentwicklung breit zu fächern. Gerade die magische Begabung der Dryade ist in höheren Stufen ein Garant für ruck, zuck gewonnene Kämpfe.

Sowohl „Naturmagiekunde" als auch „Voodookunde" haben jeweils einige starke Skills in ihren Reihen. Unserer Erfahrung nach eignet sich eine Kombination aus beiden Skillbereichen am besten. So halten Sie Ihre Gegner mit „Wucherwurzel" fest und setzen ihnen dann ein „Voodoo-Totem" vor die Nase, das sie mit etlichen Pfeilen eindeckt. Oder Sie schwächen einen einzelnen Boss mit „Krankheit", bevor Sie die „Bodenspieße" unter seinen Füßen emporschießen lassen.

Wollen Sie die Magie der Dryade noch stärker gewichten, benötigen Sie in höheren Stufen auch noch „Naturmagiefokus" und/oder „Voodoofokus". In diesem Zusammenhang ist ein grundlegender Ausbau der Fertigkeit „Alte Magie" eine gute Idee. Dadurch steigt der Schaden Ihrer eigenen Zauber, zugleich senkt die Fertigkeit praktischerweise die Magieresistenz der Gegner.

Nebensächlich sind defensive Fertigkeiten wie „Rüstungskunde", „Kampfreflexe" oder „Zauberresistenz" – die eigentliche Herausforderung bei der Dryade ist es, sie außerhalb der gegnerischen Reichweite zu halten und Nahkämpfe konsequent zu meiden. Sollten die Widersacher Ihrer Waldlady doch mal auf die Pelle rücken, stärken „Rindenhaut" und „Handauflegen" die Verteidigung; voll ausgebaut richtet „Angriffsserie" zudem verheerende Rundum-Schäden an.

Auf die clevere Kombination der Fähigkeiten kommt es an, wollen Sie in **Sacred 2** mit der Dryade Erfolg haben. Das verlangt Ihnen sogar echte taktische Entscheidungen darüber ab, welche Fähigkeit Sie zuerst aktivieren. Auch der Abstand zum Gegner ist ein entscheidender Aspekt. Es gilt folgende Regel: Lieber einmal zu oft weggerannt, als von gewöhnlichen Kobolden umzingelt einen schmachvollen Tod zu sterben.

Das wichtigste Attribut der umweltbewussten Dschungeldame ist ohne Zweifel das Geschick. Damit erhöht sich nämlich nicht nur der Fernkampfschaden, auch die Treffsicherheit aus der Distanz und die Angriffsstärke werden drastisch gesteigert. ❑

NÜTZLICHE COMBOS

Welche Angriffe machen kombiniert am meisten Schaden? Wie ergänzen sich magische Fähigkeiten und Pfeilschusstechniken am besten? Wir erklären es anhand zweier Combos.

Die Stop-and-Die-Combo: Oft kommt es vor, dass eine ganze Gruppe von Feinden auf Sie zu rennt. Die Dryade beäugt derartige Feindaufläufe wegen ihrer schwächlichen Verteidigung eher kritisch. Mit der Kombination von „Wucherwurzel", „Bodenspieße" und „Angriffsserie" können Sie den Vormarsch jedoch verlangsamen und sogar stoppen. Die festgehaltenen Gegner werden von den Spießen durchbohrt, wer danach noch steht, dem verpassen Sie noch einen Pfeil.

Die Boss-aufhalten-Combo: Sie verzweifeln am Kampf gegen die riesigen Bossgegner, die Ihnen mit Fäusten und Tentakeln im Nahkampf zusetzen? Schwächen Sie solche Widerlinge aus der Entfernung und machen Sie sich kampfbereit: „Krankheit" und „Quälen" setzen dem Gegner heftig zu. Mit „Wacher Verstand" verkürzen Sie alle Regenerationszeiten und können anschließend mehrere Spezialschüsse abfeuern, um Ihrem Kontrahenten den Rest zu geben.



SOLO ODER GRUPPE? | Unsere zwei Combos eignen sich für ganz unterschiedliche Situationen.

JAGD



+ HARTER SCHLAG | Teilt großen Schaden sowohl im Fern- als auch im Nahkampf aus, jedoch nur ein mögliches Ziel. Eignet sich gut für Bosskämpfe.

+ ANGRIFFSSERIE | Fähigkeit für den Kampf gegen viele Feinde. Die Flugbahn macht aber genaues Zielen nötig, sonst gehen die Pfeile ins Leere.

– SPRINT | Wer ohne Pferd unterwegs ist, der wird für diesen Skill dankbar sein. Ansonsten jedoch nicht empfehlenswert, da zu wenig effektiv.

– WIRBELN | Der Nutzen in höheren Stufen steht in keinem Verhältnis zum Aufwand, da für effektive Verteidigung zahlreiche Runen nötig sind.

+ PROJEKTILFOKUS (BUFF) | Ein absoluter Pflichtskill für alle Fernkämpfer, die Kampfwerte steigen auch beim Einsatz weniger Runen stark an.

UNSERE EMPFEHLUNG

GESCHOSSHAMMER | *Vergiften, Lücke suchen* und *Explosion* garantiert die größte Wirkung und umgeht zudem Resistenzen gegen eine der Schadensarten.

PFEILEXPLOSION | Wer mitten im Gegnerpulk steht und größtmögliche Verwüstung anrichten will, wählt die Modifikationen *Schärfen, Zurückstoßen* und *Rundumschuss.*

MARATHON | Für eine heilende Wirkung beim Laufen und um öfter sprinten zu können, sollten Sie die drei Stufen *Erneuern, Erfahren* und *Entkommen* konsequent steigern.

GRÖSSTER SCHUTZ | Mit den Variationen *Verbergen, Schutz* und *Staubsturm* maximieren Sie Ihre Verteidigung und schädigen quasi nebenbei sogar noch die Gegner.

ERSTAUNLICHE PRÄZISION | Genauere Schüsse und kritische Treffer ermöglichen *Adlerauge* und *Scharfschuss. Jagdfokus* reduziert zusätzlich die Aufladezeit aller Skills.

VOODOO



+ QUÄLEN | Perfekt geeignet, um einzelne starke Gegner zu verlangsamen, insbesondere Bosse. Danach lassen diese sich leichter bekämpfen.

+ KRANKHEIT | Nicht für den Kampf gegen Gegnerhorden ausgelegt. Gegen die dicken Bosse ist der zeitversetzte Schaden aber sehr sinnvoll.

– FLUCH DES VERDERBENS | Es ist zu aufwendig, jeden Gegner einzeln zu verfluchen. Lediglich gegen Bosse leidlich nützlich.

– VOODOO-TOTEM | Hilft mit Giftschaden gegen viele Gegner. Allerdings stört ohne Modifikation die lange Regenerationszeit.

– GEQUÄLTE SEELE | Nur mit dem Schrumpfkopf eines starken Gegners sinnvoll, ansonsten ist der Begleiter zu schwach. Großer Runenbedarf.

UNSERE EMPFEHLUNG

LEIDEN | Erhöhen Sie Ihre Chance auf einen Schrumpfkopf mit *Kopfjäger. Sadist* und *Vergiften* verschaffen Ihnen in Bosskämpfen einen Vorteil durch höheren Schaden.

PESTILENZ | Mit den Mods *Wundbrand, Kopfjäger* und *Wunde* wird der Schaden maximiert, zudem hinterlassen besiegte Gegner häufiger die wichtigen Schrumpfköpfe.

VERFLUCHT | Wollen Sie Ihren Gegner möglichst stark unter Druck setzen, investieren Sie die Steigerungspunkte in *Furcht, Verlängern* und *Bannen* für hohe Attributabzüge.

DAUERFEUER | Wer auf *Erweichen, Schärfen* und *Erfahrung* setzt, der pflanzt mit großer Geschwindigkeit neue Totems in die Landschaft, die hohen Schaden verursachen.

WILLIGER DIENER | Steigern Sie *Schutz, Stärke* und *Kopfjäger,* erschaffen Sie einen lange aushaltenden Helfer mit vielen Lebenspunkten, der Ihnen die Gegner vom Leib hält.

NATURMAGIE



+ BODENSPIESSE | Starker Flächenzauber, verursacht viel Schaden. Eine sehr gute Ergänzung zum reinen Fernkampf. Schon zu Beginn effektiv.

+ WUCHERWURZEL | Ebenfalls gut geeignet für Bogenschützen. Geschickt platziert, kann man sich anrückende Feinde damit lange vom Hals halten.

– HANDAUFLEGEN | Ersetzt keine Tränke, da die Lebensenergie nicht augenblicklich steigt. Daher eher nebensächlich. Sparen Sie sich die Runen.

– WACHER VERSTAND | Ergänzungsfähigkeit. Nützlich für Dryaden, die sich auf ihre teuren Spezialschläge verlassen. Ansonsten zu vernachlässigen.

+ RINDENHAUT (BUFF) | Absolute Pflichtfähigkeit für jede Dryade. Die Verteidigung wird erheblich gestärkt, selbst bei mäßigem Runeneinsatz.

UNSERE EMPFEHLUNG

FLAMMENDORNEN | Rüsten Sie den Skill mit den Modifikationen *Stacheln, Spitzen* und *Versengen* auf, um großflächig Feuerschaden bei mehreren Gegnern zu verursachen.

VERSTRICKEN | Um viele Gegner gleichzeitig über einen großen Zeitraum zu binden und dann abzuschießen, steigern Sie *Wuchern, Behindern* und *Übergreifen.*

LEBENSSPENDER | Soll Ihr Charakter beim Skilleinsatz direkt geheilt werden, müssen Sie *Heilen* ausbauen. *Durchhalten* und *Beharrlichkeit* steigern Resistenz und Dauer.

GROSSE REGENERATION | Durch eine Verteilung der Punkte auf *Geübt, Widerstand* und *Leichtigkeit* steigt die Regenerationsrate der Kampfkünste. Auch die Resistenz nimmt zu.

STEINHART | Setzen Sie auf die Modifikationen *Hart, Rau* und *Regenerierend* für königliche Verteidigungswerte und zusätzliche Heilung. So kann Ihnen keiner was.



ATTRIBUTE

STÄRKE
+ Eines der wichtigen Attribute des Tempelwächters, denn nur so kann er im Nahkampf effektiv zuschlagen

GESCHICK
– Ist höchstens für Spieler interessant, die im Nahkampf alles ausschöpfen wollen

AUSDAUER
+ Generell empfehlenswert, da dieses Attribut die Regenerationsrate Ihrer Kampfkünste reguliert

INTELLIGENZ
+ Neben Stärke das wichtigste Attribut, da es die Wirkung der „T-Energie"-Kampfkünste verbessert

VITALITÄT
– Zusätzliche Lebenspunkte sind zwar ganz hilfreich, andere Attribute bringen Ihnen allerdings mehr.

WILLENSKRAFT
– Für den Tempelwächter zweitrangig, es sei denn, Sie haben Probleme mit magiebegabten Gegnern.



TERMINATOR | „Nahkampffokus" und „Technikkunde" machen den Wächter zur Killermaschine.

CHARAKTERÜBERSICHT TEMPELWÄCHTER

Wegen der Vielseitigkeit des Tempelwächters raten wir Ihnen, sich bei jedem Levelaufstieg ausreichend Zeit zu nehmen und ihn sorgfältig weiterzuentwickeln.

Teilen Sie seine Fertigkeiten und Skills zu weit auf, kann er zwar alles ein bisschen, aber nichts wirklich gut. Wer also versucht, alle drei Aspekte zu bedienen, merkt schnell, dass er damit nicht weit kommt. Besser ist es daher, sich auf zwei Gebiete zu beschränken und diese dafür besonders großzügig auszubauen.

Was die Fertigkeiten anbelangt, entscheiden Sie sich für diejenigen, die Ihre bevorzugten Aspekte unterstützen. Wollen Sie also „Technik"- und „T-Energie"-begabt sein und sich im Fernkampf bewähren, konzentrieren Sie sich auf die entsprechenden Fertigkeiten „Technikkunde" und „T-Energiekunde". Darüber hinaus empfehlen wir Ihnen dann auch „Technikfokus" und „T-Energie-Fokus" zu skillen, um die Regenerationszeit zu verringern und weitere Modifikationen freizuschalten.

Wollen Sie sich in den Nahkampf wagen, eignen sich dementsprechend die Fertigkeiten „Nahkampfkunde" und „Nahkampffokus". Ebenfalls wichtig: Steigern Sie unbedingt den Skill der Waffenart, mit der Sie bevorzugt ins Feld ziehen. Gleiches gilt im Übrigen auch für die Attribute „Stärke", ohne die Sie zu wenig Schaden anrichten, und „Vitalität", welche Ihnen mehr Lebenspunkte verschafft. Der Tempelwächter benötigt genügend Schutz gegen feindliche Angriffe, da er im anderen Fall zu schnell den Löffel abgibt.

Unterstützend wirken da auch die Skills „Energieschildkunde" und „Rüstungskunde", die Sie vor gegnerischen Angriffen schützen. Zudem bieten sich auch „Konzentration" und „Taktikkunde" an, da diese den beim Ziel angerichteten Schaden sowie die Regenerationszeit Ihrer Kampfkünste verbessern.

Was die Aspekte im Einzelnen angeht, so wartet bei „Nahkampf" eine Reihe von offensiven Fertigkeiten auf Sie, mit denen Sie in der Lage sind, im Kampf ordentlich Schaden auszuteilen. Für Nahkämpfer stellt dies logischerweise den wichtigsten Aspekt dar. Für Fernkämpfer interessant ist hingegen „Technik", das Ihnen den Zugriff auf wirkungsvolle Distanzangriffe ermöglicht. „T-Energie" hingegen stellt eine gesunde Mischung aus den beiden genannten Bereichen dar: Mit Angriffs- sowie Verteidigunsfertigkeiten bietet der Aspekt daher eine gute Ergänzung sowohl für einen Nahkämpfer als auch für einen Fernkämpfer. ❑

NÜTZLICHE COMBOS

Wir stellen zwei mögliche Combos vor, die dem Tempelwächter im Kampf mit seinen Widersachern das Leben retten könnten.

Die Rundumschlag-Combo: Wenn Sie die Skills „Flammenwerfer" und „Todesspieße" in einer Combo zusammenfügen, erhalten Sie eine gute Waffe gegen Gegnergruppen, die versuchen, Sie zu umzingeln. Mit „Flammenwerfer" verwunden Sie zuerst die Feinde, die direkt vor Ihnen stehen. Dann fahren Sie mit „Todesspieße" tödliche Stacheln aus dem Körper des Tempelwächters aus und geben den angeschlagenen Kontrahenten damit den Rest.

Die „Konzentrierter Schaden"-Combo: Gibt Ihnen ein extrastarkes Monster Kontra, hilft Ihnen diese Zusammenstellung aus „Archimedes-Strahl" und „Schöpfungsschlag" in ganz besonderem Maß. Sobald der Energiestrahl nämlich aus der Distanz erst mal Ihr Ziel unter Feuer genommen hat, sinkt dessen Lebensenergie rapide. Daraufhin rücken Sie ihm noch mit „Schöpfungsschlag" auf die Pelle. Stattdessen können Sie übrigens auch „Kampfarm" verwenden, eine jedoch etwas schwächere Nahkampffertigkeit des Tempelwächters.



STACHELN | Die Rundumschlag-Combo bekämpft effektiv Gegnergruppen, die Sie umzingeln.

NAHKAMPF



+ **SCHÖPFUNGSSCHLAG** | Starker Nahkampfangriff, der den Schaden in die für den Feind tödlichste Schadensart umwandelt. Gut gegen einzelne Gegner!

– **KAMPFARM** | Wird er ausgelöst, startet der Tempelwächter eine Schlagserie. Investieren Sie jedoch lieber in den effektiveren „Schöpfungsschlag“.

+ **TODESSPIESSE** | Gegner, die den Wächter umzingeln, werden geschädigt. Richtet unausgebaut zu wenig Schaden an, daher unbedingt aufleveln!

– **KAMPFAURA** | Der Nahkampf- und der Verteidigungswert werden gesteigert. Nur begrenzt nützlich, da andere Künste mehr Schaden anrichten.

+ **T-KAMPFSCHILD** | Eine gute Verteidigungsfähigkeit für Gefechte, denn der aktivierte Schild reduziert den Schaden, den Sie erleiden.

UNSERE EMPFEHLUNG

MEHR SCHADEN | Für mehr Schlagkraft durch kritische Treffer und Spezialschaden sollten Sie *Sonderschaden*, *Kritisch* und *Verstärken* ausbauen.

SCHNELLERE SCHLAGFOLGE | Mit *Doppelschlag*, *Effizienz* und nochmals *Doppelschlag* schlagen Sie öfter zu und die Kampfkunst regeneriert schneller.

EFFIZIENZ ERHÖHEN | *Überladung*, *Brennen* und *Pulse* sorgen für effizienteren Schaden, da die Stacheln nun brennen und mehrfach zustoßen.

NAHKAMPFHILFE | Durch *Defensiv*, *Reparieren* und *Permanent* wird aus der Kampfkunst ein Buff, der die Verteidigung erhöht und Sie heilt.

GEGENANGRIFF | Mit *Waffen*, *Aufladung* und *Reflexion* können Sie Angriffsschaden zurückwerfen und Ihre Gegner direkt schädigen.

TECHNIK



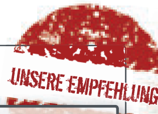
– **PROJEKTIL** | Teils nützliche Kampfkunst, mit der Sie nicht nur das Ziel, sondern auch einen weiteren Gegner treffen. „Flammenwerfer“ ist jedoch besser.

+ **FLAMMENWERFER** | Extrem hilfreich im Kampf mit mehreren Gegnern. Trifft allerdings nur Ziele, die in einem bestimmten Winkel vor Ihnen stehen.

– **T-SCHOCK** | Hält den Gegner fest und lädt Kampfkünste auf. Nur bedingt nützlich, da der Schaden zu gering ist und Sie aktionsunfähig sind.

+ **ARCHIMEDES-STRAHL** | Sehr gut gegen einzelne, starke Gegner. Dank des durchgehenden Strahls auch gegen Gegnergruppen schlagkräftig.

– **LEVITIEREN** | Bedenken Sie diese Kampfkunst mit einem Punkt, um über Hindernisse zu kommen. Insgesamt ist sie jedoch keine Hilfe im Kampf.



MEISTERSCHÜTZE | Bauen Sie für eine größere Chance, einen weiteren Gegner zu treffen, und eine schnellere Schussfrequenz zweimal *Kette* und *Railgun* aus.

CHANCENLOS | Dank *Entzünden*, *Lähmen* und *Brandbeschleuniger* kann Ihr Ziel sowohl verbrannt als auch gelähmt werden.

HEILUNG | Mit *Lebensdieb*, *Aufladung* und *Schutzmodus* saugen Sie Ihren Opfern Lebensenergie ab und regenerieren gleichzeitig Ihre Kampfkünste.

SCHWÄCHEN | Wollen Sie den Feind durch besonders schwere Treffer schwächen, setzen Sie auf *Fokussieren*, *Kritisch* und *Ausheben*.

FLUCHT | Aus Gefahr fliehen Sie mit *Kondensator*, *Booster* und *Neustart* leichter, da die Fertigkeit schneller auflädt und Sie weiter fliegen können.

T-ENERGIE



– **MUTIEREN** | Verursacht direkten Schaden gegen einen Gegner und hat die Chance, ihn in ein Tier zu verwandeln. Ist allerdings zu schwach.

+ **GLUTHITZE** | Ein Gebiet geht in Flammen auf, während Verbündete vor Kälteattacken geschützt werden. Nützlich bei Gegneransammlungen.

+ **EISESKÄLTE** | Das Pendant zu „Gluthitze“, jedoch mit Eisschaden und Feuerschutz. Ebenfalls gut geeignet für Gefechte mit mehreren Feinden.

– **ENERGIENETZ** | Energiefeld, das Gegnern schadet und Verbündete heilt. „Schockpulse“ ist aber besser, da es im Kampf eine größere Hilfe ist.

+ **SCHOCKPULSE (BUFF)** | Wirkungsvolles Kraftfeld, das Gegner schädigt und sie sogar betäuben kann. Aufgrund der Flächenwirkung empfehlenswert!

UNSERE EMPFEHLUNG

VERÄNDERUNG | Durch *Feuer*, *Mutieren* und *Reduzieren* wird das Ziel mit einer höheren Wahrscheinlichkeit verwandelt, verbrannt oder geschwächt.

FEUERTOD | *Verbrennen*, *Glühen* und *Nachhaltig* sorgen dafür, dass der Schaden stärker wird und Widersacher anfälliger für Feuer sind.

KÄLTESCHOCK | Für längere Wirkungsdauer und höhere Kälteempfindlichkeit Ihrer Gegner sowie mehr Schaden bauen Sie *Eisnadeln*, *Frost* und *Nachhaltig* aus.

AGGRESSION | Mit *Zerstörung*, *Auslese* und *Ausgreifend* stärken Sie die Schadenswirkung und vergrößern die Reichweite des Energienetzes.

BETÄUBUNG | *Hypnose*, *Lähmen* und *Schockschild* hindern Feinde durch betäubende Effekte am Angriff und schützen Sie vor Treffern.

ATTRIBUTE

STÄRKE
- \+ Wer im Nahkampf bestehen will, braucht Stärke.
- – Spielen Sie zauberlastig, ist Stärke unwichtig.

GESCHICK
- \+ Falls Sie auf Stangenwaffen setzen, müssen Sie Geschick statt Stärke auflevelн. Ansonsten zweitrangig.

AUSDAUER
- \+ Geben Sie einige Punkte aus, denn Ausdauer verringert die Regenerationszeit ihrer Kampfkünste.

INTELLIGENZ
- \+ Auf jeden Fall steigern, egal ob Sie den Inquisitor als reinen Magier oder als Zauber-/Kampf-Hybride spielen.

VITALITÄT
- \+ Krieger müssen was aushalten, also ein wenig aufleveln.
- – Magier brauchen Vitalität nicht unbedingt.

WILLENSKRAFT
- – Wie bei jedem Charakter gilt: Natürlich schadet es nicht, Willenskraft zu steigern. Pflicht ist es aber nicht.



KÄMPFER ODER MAGIER? | Je nach Spielart müssen Sie den Inquisitor anders ausbauen und spielen.

CHARAKTERÜBERSICHT INQUISITOR

Im Grunde gibt es zwei sinnvolle Arten, um aus dem Inquisitor eine schlagkräftige und unterhaltsame Charakterklasse zu machen, den Kampf- oder den Schwarzmagier. Dabei muss man aber von Beginn an gezielt Fertigkeiten steigern.

Der Nahkampf spielt beim Kampfmagier eine größere Rolle. Bei einer reinen Magievariante ist er natürlich nebensächlich. Egal welche Wahl Sie treffen; wichtig ist, Ihre bevorzugte Waffenart zu unterstützen. Wir empfehlen den Griff zur „Stangenwaffe“. Hierbei müssen Sie aber das Attribut Geschicklichkeit steigern, nicht etwa Stärke. Während Nahkämpfer ihre Attacken durch „Taktik“ aufwerten, setzen Zauberer auf „Schadenskunde“. Zur Stärkung der Defensive werten Sie „Rüstung“ oder „Härte“ auf. Außerdem investieren Sie am besten einige Punkte in „Reflexe“.

Wer auf Nahkampf verzichtet, steigert die gewählte Waffenart nur minimal und investiert seine Punkte stattdessen in „Unterweltsfokus“ und „Unterweltskunde“. Kämpferische Naturen wählen dagegen den „Inquisitionsfokus“. Was den beiden gemein bleibt, ist die Fähigkeit „Konzentration“, die das Aufladen der Kampfkünste beschleunigt.

Je nach gewünschtem Weg nutzen Sie nun Ihre Runen und Punkte, um Künste der Disziplin Inquisition (für Kampfmagier) oder Unterwelt (für magielastige Charaktere) und die entsprechenden Fertigkeiten auszubauen.

Ergänzt wird dies durch allgemeine Fähigkeiten wie „Schmieden“, „Glauben“ oder „Alchemie“, die sich auf Wunsch sinnvoll nutzen lassen, aber nicht spielentscheidend sind. Gleiches gilt für „Handel“, der Angebot und Preise der Händler verbessert. „Reiten“ sollte anfangs einen Punkt spendiert bekommen, da es das Vorankommen deutlich erleichtert. Durch das klassenspezifische Reittier, in diesem Fall die Schattenspinne, wird es jedoch bedeutungslos.

Haben wir nicht etwas vergessen? Richtig, die Macht! Diese Disziplin verschafft ihrem Namen alle Ehre und darf deshalb von beiden Spielarten ausgiebig genutzt werden. Sowohl Magie/Kampf-Mischlinge als auch reine Zaubercharaktere sollten „Machtfokus“ und „Machtkunde“ erlernen und großzügig mit Punkten versehen. Des Weiteren darf ein guter Teil Ihrer Runenvorräte in diese Disziplin fließen. Es werden nämlich nicht nur starke Zauber geboten, die gewaltigen Schaden austeilen. Mit dem „Doppelgänger“ wartet hier auch der stärkste Buff des Inquisitors. Mit den richtigen Modifikationen ist die Macht also wahrlich stark in Ihnen! ❑

NÜTZLICHE COMBOS

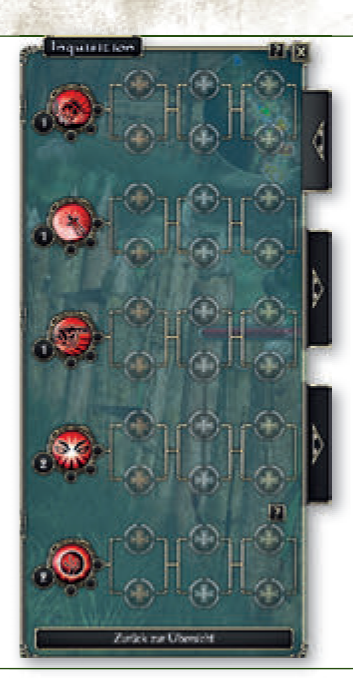
Die dunkle Magie des Inquistors verursacht bereits gewaltigen Schaden. Die Effektivität der Verwüstung lässt sich jedoch noch erhöhen, indem man die Fähigkeiten geschickt kombiniert:

Möge die Macht mit dir sein: Im dunklen Mantel samt schwarzer Kutte sorgt diese Combo für feinstes **Star Wars**-Feeling. Zuerst ziehen Sie sämtliche Gegner im Umkreis mittels „Machtsog“ heran. Das Feindespack wird dabei nicht nur gut durcheinandergewürfelt, sondern erleidet auch ersten Schaden. Anschließend folgt eine voltlastige Behandlung durch den „Fächerblitz“. Die so abgefertigten Kontrahenten werden zu guter Letzt per „Machtstoß“ entsorgt. Falls möglich, können Sie an dritter Stelle – vor dem „Machtstoß“ – noch eine „Verstümmelung“ einbauen.

Richtspruch: Mit „Eifer“ wird die Combo gestartet, das verleiht den folgenden Angriffen mehr Durchschlagskraft. Es folgt der erste Schlag, eine „Hinrichtung“, die enormen Schaden anrichtet. Falls Sie bereits vier Combos verwenden können, bauen Sie an dritter Stelle einen „Machtsog“ oder eine „Verstümmelung“ ein, um einer ganzen Gruppe Verletzungen zuzufügen. Das glorreiche Finale bestreitet „Schändung“, das die Leichen der zuvor (hoffentlich) erlegten Gegner explodieren lässt.


KAMPF UND MAGIE | … geben sich beim Inquisitor die Klinke in die Hand, so entstehen starke Combos.

INQUISITION



HINRICHTUNG | Nicht spektakulär, aber stark gegen einzelne Gegner. Wer seinen Inquisitor im Nahkampf ausbaut, kommt um diese Fähigkeit kaum herum.

VERSTÜMMELUNG | Ähnlich der Hinrichtung eine absolute Pflichtkunst für Nahkämpfer. Schädigt mehrere Gegner, die im Halbkreis vor dem Inquisitor stehen.

PRANGER | In der Theorie eine durchaus schöne Idee, praktisch leider ziemlich unbrauchbar. Investieren Sie Ihre wertvollen Runen lieber in nützlichere Fähigkeiten.

EIFER | Eine weitere sehr nützliche Fähigkeit für Nahkämpfer. Zauberlastige Charaktere können dagegen wie bei Hinrichtung und Verstümmelung verzichten.

KASTEIUNG | Zwar ist diese Fähigkeit keine schlechte, doch andere Buffs sind schlicht effektiver. Vom Ausbauen und Aktivieren mehrerer Buffs raten wir daher ab.

UNSERE EMPFEHLUNG

BOSSKILLER | *Bluten, Aufreißen, Richten*, mit diesem Trio verursachen Sie sowohl im Moment des Angriffs als auch längerfristig Schaden. Perfekt für lange Endgegnerduelle.

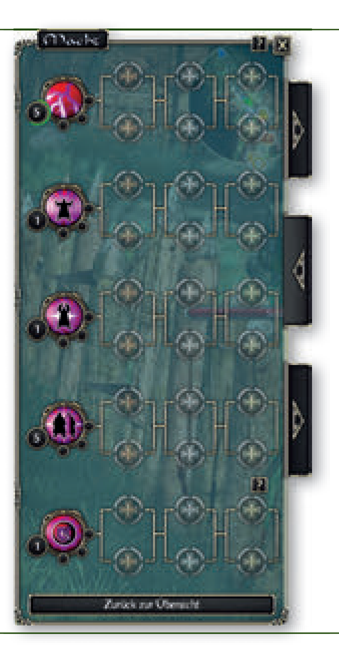
AUFRÄUMEN | Um größere Feindansammlungen zu lichten, sollten Sie *Zorn, Erstarren* und *Rausch* wählen. Mit etwas Glück verschafft man sich auf diese Weise schnell Platz.

VOGELFREI | Falls Sie den Pranger trotz alledem verwenden wollen, lässt sich seine Effektivität durch *Abscheu, Ausgestoßen* und *Scham* bis zu einem gewissen Grad steigern.

BERSERKER | Sie steigern die Stärke und Geschwindigkeit Ihrer Attacken mit *Raserei, Entschlossenheit* und *Unermüdlich* enorm und werden so regelrecht zur Maschine.

TODESANGST | Durch *Disziplin* und *Abhärten* lässt sich die Wirkung deutlich länger effektiv nutzen. Aber auch die Alternativen zur Schadensmaximierung haben es in sich.

MACHT



FÄCHERBLITZ | Der wohl effektivste und mächtigste Angriffszauber des Inquisitors, sehr nützlich. Unbedingt mit allen Modifikationen ausbauen und aufleveln!

MACHTSTOSS | Wann immer Sie umzingelt werden oder Ihnen jemand zu sehr auf die Pelle rückt, ist das Ihr Ausweg. Und lebendige Geschosse sind irgendwie cool.

MACHTSOG | Das Gegenstück zum Machtstoß. Sie nutzen erneut Gegner als lebende Rammböcke, die sich beim Zusammenstoßen gegenseitig Treffer zufügen.

DOPPELGÄNGER | Einen Doppelgänger zur Unterstützung zu beschwören, ist klasse. Dass man im Fall des eigenen Todes in dessen Haut schlüpft, ist noch besser.

VERGELTUNG | Erneut gilt: Dieser Buff ist sicher nicht schlecht, aber die Alternativen sind einfach besser. Investieren Sie lieber in den mächtigen Doppelgänger.

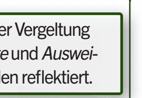
UNSERE EMPFEHLUNG

HOCHSPANNUNG | *Weiten* und *Erstarren* machen den Fächerblitz noch effektiver gegen Gruppen. *Machtblitz* erhöht die Chance auf ein baldiges Ende der Konfrontation.

ERLEICHTERUNG | Als Ausweg aus kritischen Situationen eignet sich diese Kampfkunst umso mehr, wenn Sie sie zusätzlich mit *Bündeln, Weiten* und *Sturz* modifizieren.

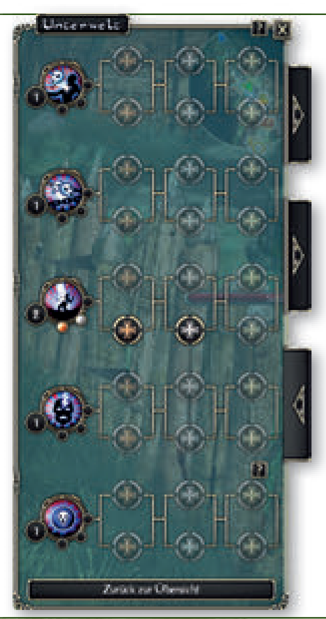
TODESSTRUDEL | *Schwarzes Loch* erhöht die Reichweite des Sogs und sollte daher doppelt genutzt werden. *Gravitation* vollendet die tödliche Wirkung dieser Kampfkunst.

MÄCHTIGER GEFÄHRTE | *Stärkung* bessert die Attribute des Doppelgängers auf, während *Begleiter* ihn zum dauerhaften Buff umwandelt. Wir empfehlen dazu noch *Dominator*.



SCHUTZSCHILD | Die schützende Wirkung der Vergeltung erhöht sich, indem man dank *Spiegel, Riposte* und *Ausweichen* zusätzlich Magie- und Nahkampfschaden reflektiert.

UNTERWELT



SEELENRAUB | Die Kombination aus Schaden zufügen und Charakterwerte des Kontrahenten senken macht Seelenraub zu einer durchaus brauchbaren Attacke.

VERSKLAVUNG | Der Inquisitor selbst ist während des Einsatzes unbeweglich und somit anfällig für Angriffe. Dadurch büßt die Versklavung viel ihres Nutzens ein.

SCHÄNDUNG | Das morbide Highlight des Inquisitors. Bereits in **Diablo 2** begeisterte diese richtig böse Fertigkeit und auch hier verfehlt sie nicht ihre Wirkung.

ENTSETZEN | Gegnerische Angriffe verlangsamen – das erreichen Sie durch Seelenraub genauso! Entsetzen ist überflüssig, Eifer zur eigenen Stärkung weit effektiver.

SEELENFÄNGER | Der sinnvollste Buff zu Beginn Ihres Abenteuers. Später stellt ein dauerhafter Doppelgänger jedoch die wesentlich geschicktere Alternative dar.

UNSERE EMPFEHLUNG

KALTER HAUCH | Die Effektivität des Seelenraubs erhöht sich durch die Modifikationen *Todeshauch, Verlust* und *Leben* noch einmal deutlich, vor allem im Bereich Schaden.

FEUDALE VERHÄLTNISSE | *Wucht* vereinfacht die Erschaffung eines Sklaven, der durch *Opfer* und *Bewährung* länger und mehr Schaden auf sich zieht und Sie dadurch schützt.

GRUPPENSCHADEN | *Gewalt* und *Apokalypse* erhöhen jeweils die Stärke und die Reichweite der Explosionen, wohingegen *Gier* Ihre Chancen auf wertvolle Beute steigert.

SKRUPELLOS AUSNUTZEN | *Verzweiflung* und *Gebrechlich* minimieren die feindlichen Attribute noch weiter. Nutzen Sie das eiskalt aus: *Selbstbewusst* steigert Ihren Angriff.

ERFRISCHEND | Am besten doppelt wählen Sie *Huldigung*, das erhöht die Verweildauer der Seelen. Ob Sie Gesundheit oder Kampfkünste regenerieren, bleibt Ihnen überlassen.

ATTRIBUTE

STÄRKE
+ Des Kriegers Hauptargument sind seine mächtigen Muskeln. Ergo müssen Sie bevorzugt diese aufleveln.

GESCHICK
– Sie brauchen vor allem Stärke, um ordentlich Schaden zu verursachen. Geschick ist dabei nebensächlich.

AUSDAUER
+ Ausdauer bestimmt, wie schnell Kampfkünste regeneriert werden. Hierfür sind einige Punkte nicht verkehrt.

INTELLIGENZ
– Völlig überflüssig! Kombiniere Mordinstrument mit feindlichem Körper, dazu braucht es wenig Hirn …

VITALITÄT
+ Nahkämpfer müssen einigen Schaden wegstecken. Darum ist Vitalität für Schattenkrieger wichtig.

WILLENSKRAFT
– Zauberresistenz ist eine feine Sache. Andere Attribute sind allerdings wichtiger, verschwenden Sie also nichts.


NAHKÄMPFER | Der Fokus liegt vor allem auf den Attributen Stärke, Ausdauer und Vitalität.

CHARAKTERÜBERSICHT SCHATTENKRIEGER

Blanker Stahl ist des Kriegers wichtigstes Argument. Dementsprechend müssen Sie Ihre bevorzugte Waffenart unterstützen. Von „Faustkampf" und „Fernkampf" ist abzuraten, Schwerter sind unsere Empfehlung. Die sind nämlich sehr variabel: Mächtige Zweihänder, normales Schwert plus Schild oder mithilfe von „Zweiwaffenkampf" einfach zwei Schwerter – die Wahl liegt allein bei Ihnen. Auf „Schadenskunde" können Sie gut verzichten. „Taktik" oder „Schnelligkeit" sind später durchaus einige Punkte wert, zu Beginn gibt es aber Wichtigeres.

Um die Verteidigung zu stärken, investieren Sie entweder in „Rüstungskunde" oder in „Härte". „Pazifismus" ist für Schattenkrieger unwichtig. „Schild" ist natürlich nur sinnvoll, wenn Sie selbigen auch nutzen möchten – wir raten Ihnen, an dieser Stelle keine Fertigkeitspunkte zu verschwenden. „Konstitution" und „Kampfreflexe" sind wichtige Eigenschaften für Nahkämpfer, der Ausbau lohnt sich aber erst im späteren Spielverlauf.

Damit steht das Fundament, auf dem wir den Charakter aufbauen, schon fest. Nun fehlen noch Fähigkeiten, die Ihre Kampfkünste unterstützen. „Kampfmeister" ist dabei ein Muss, um mächtigere Combos aus drei statt wie bisher zwei Angriffen aufzubauen. Auch „Konzentration" ist wichtig, damit die Regenerationszeit Ihrer Attacken niedrig gehalten wird.

Da Fertigkeiten der Astralebene Pflicht sind, müssen Sie „Astralkunde" und „Astralfokus" auswählen und aufleveln. Nur so bringt Ihr Schattenkrieger auf Dauer Spaß und kann dank Astralkräften auch Gegnern mit physischer Resistenz zu Leibe rücken. Gerade bei Endbossen ist das sehr wichtig. Zusätzlich entscheiden Sie sich entweder für den schweren oder für den taktischen Kampf, wobei wir Letzterem den Vorzug gewähren. Je nach Wahl fördern Sie nun also die Fähigkeit „Fokus taktischer Kampf" oder „Fokus schwerer Kampf".

Zu guter Letzt gibt es noch die allgemeinen Fähigkeiten. „Reiten" ist dabei eine Pflichtwahl, da das Spiel vom Rücken eines Pferdes aus wesentlich flotter geht und damit auch der Spielspaß enorm steigt. Mehr als einen Punkt in diese Fähigkeit zu stecken ist allerdings wenig sinnvoll. Sobald Sie Ihren Höllenhund erworben haben, können Sie nämlich sowieso sämtliche Kampfkünste beim Reiten nutzen. „Aufmerksamkeit" ist unserer Meinung nach überflüssig. „Schmieden" ist praktisch, allerdings nicht zwingend notwendig. Erlernen Sie es lieber im späteren Spielverlauf. Ähnliches gilt für „Alchemie" und „Glaube", die genauso gut verzichtbar sind. ❑

NÜTZLICHE COMBOS

Die mächtigen Angriffe des Schattenkrieger lassen sich leicht zu effektiven und äußerst geschmeidigen Combos zusammensetzen. Hier zwei Beispiele:

Rasende Wut: Um Ihren folgenden Angriffen Nachdruck zu verleihen, beginnt die Combo mit „Kampfrausch". Dann folgt ein „Stampfsprung", der Ihren Krieger mitten ins Geschehen katapultiert. Das hat den Vorteil, dass Sie sich erst in sicherer Ferne stärken und dann direkt losschlagen. Um nun ordentlich auszuteilen, folgt eine „Attacke". Falls Sie „Kampfmeister" bis Stufe 75 gelevelt haben, können Sie eine vierte Kunst in die Combo integrieren. Dazu eignet sich in diesem Fall „Befreiungsschlag". Unser Vorschlag „Rasende Wut" eignet sich besonders gegen Feindansammlungen und wird mit unseren Empfehlungen auf der folgenden Seite noch effektiver.

Zorn der Unterwelt: Damit fügen Sie einzelnen Gegnern großen Schaden zu. Dies ist vor allem in Bosskämpfen wichtig, beachten Sie dabei aber die jeweiligen Resistenzen des Gegners. Erneut stärken Sie sich erst, diesmal durch den „Kampfruf", der keinen Schaden erzeugt, aber Ihre Werte stärker aufbessert als „Kampfrausch". Es folgt eine „Attacke", eine Serie physischer Angriffe. Anschließend sorgt die „Geisterhand" für maximalen Magieschaden. Falls möglich, bildet „Harter Schlag" das Finale.


KAMPFMASCHINE | Der Schattenkrieger würzt seine Schlagserien gerne mit Tritten und Kopfnüssen.

SCHWERER KAMPF

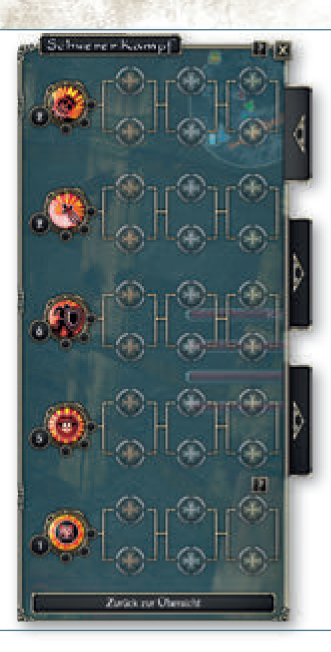
+ HARTER SCHLAG | Sehr nützlich gegen einzelne Ziele und Champions sowie Bossgegner. Außerdem perfekt, um eine Combo mit einem tödlichen Schlag abzuschließen.

+ BEFREIUNGSSCHLAG | Je nach Modifikation verpassen Sie entweder einer ganzen Gruppe Schaden oder vermeiden, dass Gegner Ihnen dauerhaft zu nahe kommen.

– STURMLAUF | Diese Attacke ist relativ untauglich. Theoretisch kann der Lauf eine Combo sinnvoll einleiten, das klappt praktisch jedoch zu selten. Absolut verzichtbar!

+ KAMPFRUF | Das Steigern der eigenen Angriffskraft ist bei einem Nahkämpfer natürlich klug. Kein echtes Muss, aber durchaus brauchbar!

– WILLENSSTÄRKE | Zwar ist die Erhöhung von Lebensenergie und Zauberresistenz nicht schlecht, doch sind andere Buffs weitaus effektiver. Nicht zu empfehlen.



UNSERE EMPFEHLUNG

GRUPPENSCHADEN | Setzen Sie auf *Wucht, Vergiften* und *Schwere Wunden*, um auch in Gruppen gut auszuteilen. Langzeitschaden (*Verwunden, Durchdringen*) lohnt kaum.

KAHLSCHLAG | *Kraftvoll, Kritisch* und *Wut*, damit erzielen Sie maximalen Schaden. Wählen Sie stattdessen *Wegstoßen* und *-schleudern*, um sich im Kampf Luft zu verschaffen.

WIE EIN PANZER | Mit *Abwehr* und zweimal *Adrenalin* als Modifikationen walzt man wie ein Panzer durch Gegnergruppen, ohne allzu viel Schaden einzustecken.

ENTSCHLOSSENHEIT | Diese demonstrieren Sie, indem Sie *Kriegslied, Anspornen* und *Strömen* wählen. So holen Sie aus dem Kampfruf wesentlich mehr Angriffspower heraus.

AUSWEICHEN | Durch *Verjüngen, Bereitschaft* und *Reflexe* besteht eine stark erhöhte Chance, Schaden durch Ausweichen zu vermeiden und Gesundheit zu regenerieren.

TAKTISCHER KAMPF

+ ATTACKE | Eine Kombination aus Schlägen und Tritten, die klasse aussieht und noch dazu effektiv ist. Darauf sollte man unbedingt setzen, vor allem in Combos.

+ STAMPFSPRUNG | Pflichtskill! Mindestens eine Rune, um per Sprung Flüsse und Klippen flott zu überwinden. Außerdem gut, um Kombinationen effektiv einzuleiten.

– STANDARTE | Da es der Standarte an Mobilität fehlt, zieht sie im Vergleich zum „Kampfruf" oder „Kampfrausch" trotz starker Modifikationen deutlich den Kürzeren.

+ KAMPFRAUSCH | Richtig modifiziert ist der Kampfrausch die perfekte Alternative zum Kampfruf: Er stärkt die eigenen Attacken und verursacht zusätzlich Schaden.

– UMLENKUNG | Eine gute Fertigkeit, doch wir bevorzugen die Geisterhafte Kohorte. Zwar könnte man zwei Buffs nutzen, Regenerationsphasen wären dann aber zu lang.



UNSERE EMPFEHLUNG

TODESENGEL | *Doppelschlag, Kritisch, Vampir* – die gegnerische Lebensenergie Schlag um Schlag minimieren und so die eigene bestenfalls wieder aufladen. Stark!

SCHOCKIEREND | *Anlauf* sollten Sie auf jeden Fall wählen, um weiter springen zu können. *Überraschung* und *Schreck* eignen sich perfekt, um einer Combo den Weg zu ebnen.

EGOIST ODER TEAMPLAYER? | Solisten wählen *Elite, Mentor* und *Furcht.* Wer dagegen oft in Gruppen unterwegs ist, unterstützt mit *Banner, Heiler* und *Führung* seine Kameraden.

KONTROLLIERTE RASEREI | Mehr Schläge, die gleichzeitig noch zusätzlichen Schaden verursachen, das erreicht man durch *Kontrolle, Ausstoß* und zu guter Letzt *Rasen.*

UNANGREIFBAR | Durch *Zurückwerfen, Antimagie* und *Riposte* können Sie beinahe alle gängigen Angriffsarten reflektieren und damit dem Angreifer Schaden zufügen.

ASTRALEBENE

+ GEISTERHAND | Die Geisterhand ist eine mächtige Waffe, die vor allem im Kampf gegen Elitegegner oder Endbosse Gold wert ist. Sehr empfehlenswert!

– KNOCHENTURM | Man kann den Turm nicht bewegen und ihm auch keine bevorzugten Ziele zuweisen. Er ist zwar nicht schlecht, aber andere Künste sind besser.

+ KAMPFBEFEHL | Gefallene Gegner als untote Mitstreiter wiederzuerwecken ist äußerst hilfreich. Mit den richtigen Modifikationen erschaffen Sie eine wahre Armee.

– GEISTFORM | Kaum nützlich! Und mal ehrlich: Wenn ich ein Action-RPG kaufe und als Charakter eine Kampfmaschine wähle, will ich dann herumschleichen? Eben …

+ GEISTERHAFTE KOHORTE | Absolute Pflicht! Der mächtige Buff beschwört bis zu vier loyale Kampfskelette. Diese Truppe könnte Ihnen so manches Mal den Hals retten!



UNSERE EMPFEHLUNG

TODESHAUCH | Aufgewertet durch *Gedankenkraft, Kritisch* und *Doppelschlag* streckt die Geisterhand fast jeden Gegner nieder. Selbst Bossgegner lassen ordentlich Federn.

ARTILLERIE | Um dem Knochenturm mehr Druck zu verleihen, wählen Sie *Schnellschuss* und *Durchschlagen.* Ob man Kälte- oder Magieschaden den Vorzug lässt, ist dabei egal.

ZOMBIEARMEE | *Unterwelt, Bedarf* und *Infizieren*, so bekommt man recht flott eine untote Streitmacht zusammen. Im Paket mit der Geisterhaften Kohorte kaum zu schlagen!

SAM FISHER LÄSST GRÜSSEN | Sie können sich fast völlig unsichtbar und unauffindbar machen: Modifizieren Sie dazu die Geistform mit *Tarnen, Verblassen* und *Schattenpakt.*

STREITMACHT | Rüsten Sie Ihre Truppe mit *Langschwertern* und *Eliterüstung* aus, *Anführer* erhöht die Zahl der Kämpfer auf drei. Die perfekte Mischung aus Masse und Klasse!



ATTRIBUTE

STÄRKE
− Für die Hochelfe eher unwichtig; es sei denn, Sie möchten sie bewusst im Nahkampf einsetzen.

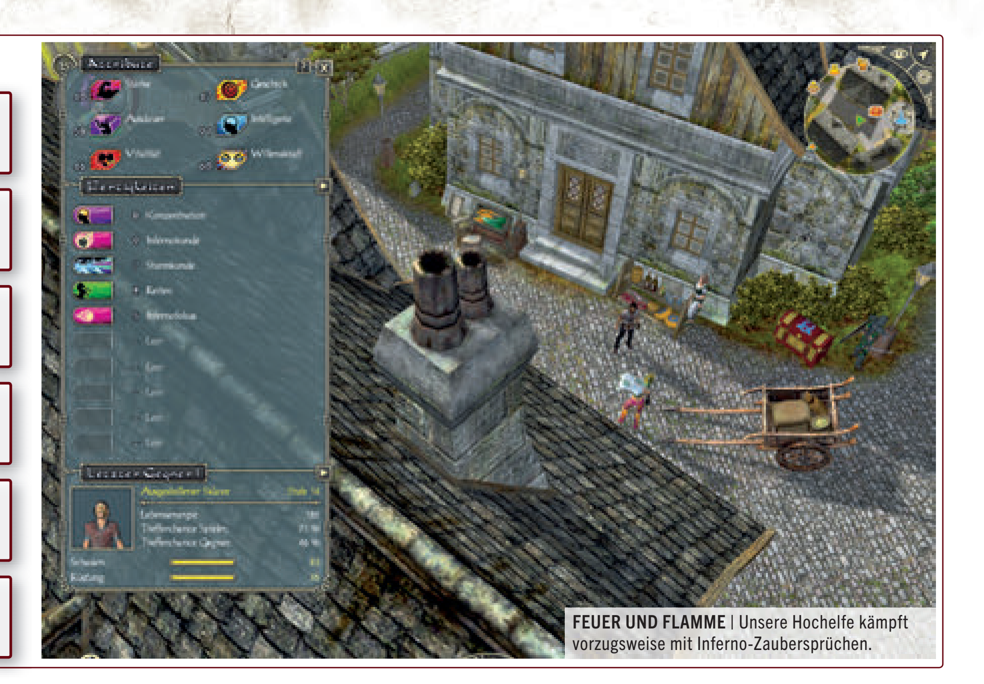
GESCHICK
− Hier gilt Ähnliches wie für Stärke: nur nützlich, wenn Sie sich direkt ins Gefecht wagen.

AUSDAUER
+ Steigern Sie die Ausdauer regelmäßig, damit sich die Kampfkünste schneller regenerieren.

INTELLIGENZ
+ Da dieses Attribut für die Stärke der Zauber entscheidend ist, spielt es die wichtigste Rolle.

VITALITÄT
− Nur lohnenswert, wenn Sie die Elfe unbedingt für den Nahkampf stärken wollen.

WILLENSKRAFT
+ Empfehlenswert, da dieses Attribut widerstandsfähiger gegen feindliche Zauber macht.



FEUER UND FLAMME | Unsere Hochelfe kämpft vorzugsweise mit Inferno-Zaubersprüchen.

CHARAKTERÜBERSICHT HOCHELFE

Die Hauptbegabung der Hochelfe ist die Magie. Ob die Dame allerdings lieber Feuerbälle als Energieblitze beschwört, hängt ganz davon ab, wie Sie die gute Frau entwickeln.

Doch egal für welche Richtung Sie sich entscheiden, wichtig ist vor allem eines: Erhöhen Sie beim Levelaufstieg besonders die Attribute „Intelligenz“ und „Ausdauer“, um den Zaubern Ihres Schützlings die nötige Durchschlagskraft zu verpassen.

Bei den Fertigkeiten gilt wieder: Konzentrieren Sie sich auf zwei Aspekte und unterstützen Sie diese mit den jeweiligen Fertigkeiten. Wollen Sie also beispielsweise Ihre Hochelfe zur Pyromanin ausbilden, müssen Sie als Basis die Fertigkeit „Infernokunde“ auswählen. Diese verbessert nämlich die Schadenswerte, die Chance für einen kritischen Treffer sowie die Ausführungsgeschwindigkeit Ihrer Zauber. Weiterhin ist es sinnvoll, auf „Infernofokus“ zu setzen und somit die Regenerationszeit und Effizienz zu optimieren. Das Ganze ist mit den entsprechenden Fertigkeiten auch für die beiden anderen Aspekte „Sturm“ und „Arkan“ umsetzbar.

Apropos: Den zweiten Bereich, den Sie ausbauen wollen, bedenken Sie zu Beginn ebenfalls mit einer Fertigkeit und verbessern ihn im Laufe des Spiels kontinuierlich. Damit Ihnen im Gefecht nicht die Puste ausgeht und Sie jederzeit in der Lage sind, Zaubersprüche abzufeuern, sollte auch „Konzentration“ einen Platz in Ihrer Charakterübersicht finden. Unterstützend wirkt auch „Alte Magie“, wodurch Ihre Zauber mehr Schaden verursachen. Das ist vor allem dann hilfreich, wenn Sie Ihr Hauptaugenmerk auf die magieintensiven Aspekte „Inferno“ oder „Sturm“ legen.

Hin und wieder ist der Nahkampf unvermeidbar. Die Fertigkeit Ihrer bevorzugten Waffenart zu steigern, rettet Ihnen in solchen Situationen bisweilen das Leben. Das gilt vor allem für Hochelfen mit Fokus auf „Arkan“, da dort mit „Magischer Schlag“ eine passende Waffenfertigkeit zur Verfügung steht.

Im Bereich der Aspekte ist für Spieler mit einem Faible für Feuer und Flammen „Inferno“ interessant, da es eine ganze Reihe offensiver Feuer-Zauber auf Lager hat. Etwas zurückhaltender und weniger heiß gestaltet sich hingegen „Sturm“. Hier finden Sie Verlangsamungs- und Verteidigungszauber genauso wie Angriffsfähigkeiten. Zu guter Letzt stammen aus „Arkan“ die defensivsten Kampfkünste, mit denen Sie sich beispielsweise heilen oder teleportieren. ❑

NÜTZLICHE COMBOS

Ein einziger Zauber der Hochelfe ist bereits in der Lage, ganze Gegnerhorden auszulöschen – richtig krachen lässt sie es jedoch erst, wenn sie ihre Fertigkeiten kombiniert!

Die Vernichtungs-Combo: Goblins, Räuber und Bären belagern Sie und wollen Ihnen ans Leder? Mit diesem Angriff kein Problem! Durch die Kombination von „Feuersturm“ und „Schneesturm“ rast zuerst eine Flammenwand auf Ihre Feinde zu und setzt sie in Brand, bevor eine Wolke auftaucht und mit Blitzen und Blizzards für Unheil sorgt. Entsprechend ausgebaut, bekommen Sie mit dieser Combo jede noch so hartnäckige Gegneransammlung klein.

Die Flucht-Combo: Sollte es Ihnen im Gefecht doch mal zu brenzlig werden, kommen Sie mit dem zweiten Fertigkeitenmix ungeschoren davon. So sorgt zunächst der „Bannkreis“ dafür, dass Ihre Widersacher Reißaus nehmen. Bei der Flucht hilft nun „Teleport“, mit dem Sie sich aus der Gefahrenzone beamen. Wollen Sie Ihre Überlebenschancen noch weiter erhöhen, können Sie die Combo auch mit der Fertigkeit „Nebelform“ einleiten, die Sie vor Schaden bewahrt.



SPEKTAKULÄR | Mit der Vernichtungs-Combo beschwören Sie ein Unwetter über Ihre Feinde.

INFERNO

− **FEUERBALL** | Netter Einstiegszauber, den Sie jedoch im Laufe des Spiels am besten durch den wesentlich effektiveren „Feuersturm“ ersetzen.

+ **FEUERSTURM** | Extrem effektiv gegen Gegnergruppen. Achten Sie jedoch auf Ihre Position, da der Zauber im 180°-Winkel wirkt! (siehe Bild im Combo-Kasten)

− **METEOR** | Durchschlagend gegen einzelne, starke Feinde. Im Vergleich zu „Feuersturm“ richtet der Zauber jedoch zu wenig flächendeckenden Schaden an.

+ **FEUERDÄMON** | Sehr nützlicher Begleiter, der mit Feuerbällen kämpft und einen positiven Effekt auf den „Inferno“-Aspekt mit sich bringt.

+ **FEUERHAUT** | Guter Verteidigungszauber, der Sie nicht nur vor Feuerangriffen schützt, sondern Ihren Feinden auch noch Schaden zufügt. Ein Muss für Hochelfen!



UNSERE EMPFEHLUNG

FEUERTEUFEL | Mit *Griechisches Feuer*, *Fächer* und nochmals *Fächer* beschwören Sie drei Feuerbälle mit einer besseren Chance, dass das Opfer brennt.

BRANDSCHÜRER | Setzen Sie auf *Woge*, *Nachlauf* und *Entscheidung*, um den Direktschaden und die Chance auf einen kritischen Treffer zu erhöhen.

HIMMELSTERROR | *Feuerregen*, *Dauer* und *Schauer* sorgen dafür, dass in kürzerer Zeit mehr Meteoriten mit erhöhtem Feuerschaden vom Himmel fallen.

UNTERSTÜTZER | Durch *Macht*, *Anfeuern* und *Macht* wird der Dämon gestärkt und belastet die Kampfkunstregeneration weniger als normal.

FEUERSCHLAG | Wollen Sie mehr Schaden bei Ihren Opponenten verursachen, erweitern Sie *Brandstifter*, *Rache* und *Feuereinstimmung*.

STURM

− **FROSTSCHLAG** | Mäßig nützliche Attacke, mit der Sie Gegner verlangsamen. Schädigt nur ein Ziel; daher sollten Sie „Eissplitter“ oder „Schneesturm“ bevorzugen.

+ **EISSPLITTER** | Guter Zauber, der mehrere Gegner schädigt. Wichtig: Die Splitter verteilen sich im 90°-Winkel; positionieren Sie sich also dementsprechend!

+ **SCHNEESTURM** | Eine der besten Kampfkünste der Hochelfe. Sehr effektiv gegen Monstergruppen, da der Blizzard sie verlangsamt und verwundet.

+ **NEBELFORM** | Für defensiv eingestellte Hochelfen interessant, da der ankommende Schaden reduziert wird. Darüber hinaus eine gute Fluchthilfe.

− **KRISTALLHAUT (BUFF)** | Schützt die Magierin vor Angriffen physischer und magischer Art. „Feuerhaut“ ist insgesamt gesehen jedoch effektiver.





EINFRIEREN | Ihrem Feind im Kampfgeschehen mit Frosteffekten Steine in den Weg legen, das können Sie durch *Einfrieren*, *Behindern* und *Eiszeit*.

EISHAGEL | Viele Gegner treffen Sie mit *Fächer*, *Durchbohren* und *Fächer*. So beschwören Sie mehr Splitter, die weitere Ziele treffen können.

GEWITTER | Mit *Orkan*, *Einfrieren* und *Sturmtief* erreichen Sie, dass der Sturm mehr Blitze abfeuert, länger anhält und Angreifer verlangsamt.

FLUCHT | *Dunst*, *Unauffällig* und *Leichtigkeit* verschaffen Ihnen eine geringere Schadensanfälligkeit und eine höhere Chance, ungesehen zu bleiben.

EISSCHADEN | *Einfrieren*, *Verfroren* und *Eishauch* machen Ihre Feinde anfällig für Eisangriffe. Der Kälteschaden wird erhöht, der Widerstand gesenkt.

ARKAN

− **ENERGIEBLITZ** | Richtet zwar ordentlich Schaden an und wirkt gegen T-Energie-Wesen nach, jedoch ist „Magischer Schlag“ effektiver.

+ **MAGISCHER SCHLAG** | Sehr zu empfehlen für Spieler, die sich auch in den Nahkampf wagen wollen. Wandelt physischen in magischen Schaden um.

− **TELEPORT** | Interessant für Spieler, die gerne mal fliehen. Ansonsten im Kampf eher unnütz, da die Regenerationszeit recht lange ist.

+ **BANNKREIS** | Gut geeignet für defensive Hochelfen, da sie sich in kniffligen Situationen so ein paar Sekunden Luft verschaffen können.

+ **REGENERATIONSKRAFT (BUFF)** | Optimal zu Verteidigungszwecken, da Lebens- und Kampfkunstregeneration nach oben geschraubt werden.



UNSERE EMPFEHLUNG

MASSENSCHADEN | Durch zweimal *Überschlag* und *Explosion* trifft Ihr Blitz ein weiteres Ziel und schädigt neben diesem stehende Gegner.

GESUNDHEITSRAUB | Hohen Schaden mit Lebenspunkte-Übertragung richten Sie durch *Schwerer Schaden*, *Lebensraub* und *Kritisch* an.

HEILSAME FLUCHT | Die erreichen Sie mit *Entkommen*, *Verschwinden* und *Heilung*. So werden Sie beim Teleport unsichtbar und heilen sich selbst.

VERTEIDIGUNG | Der Bannkreis wird gestärkt und Schwächungen werden reduziert, wenn Sie auf *Stärke*, *Pentagramm* und *Schutz* setzen.

INFERNO-UNTERSTÜTZUNG | Mit *Inferno-Fokus*, *Lebenskraft* und *Leichtigkeit* verbessern Sie nicht nur die Heilung, sondern auch den Aspekt „Inferno“.

ATTRIBUTE

STÄRKE
+ Für einen mächtigen Hieb benötigt die Seraphim Muckis, die Sie hier ab und zu steigern.

GESCHICX
+ Die Seraphim tut gut daran, Schlägen auszuweichen statt sie hinzunehmen. Investieren Sie großzügig.

AUSDAUER
+ Bauen Sie dieses Attribut häufig aus, damit die Spezialschläge der Seraphim öfter verfügbar sind.

INTELLIGENZ
– Unwichtig, sofern Sie sich auf den Nahkampf konzentrieren. Ansonsten behutsam steigern.

VITALITÄT
– Um die Seraphim gesund und munter zu halten, reicht ein Punkt alle fünf Stufen gänzlich aus.

WILLENSKRAFT
– Um nicht zu viel Schaden zu kassieren, lassen Sie ab und zu einen Punkt für höhere Resistenzen springen.


KRÄFTIG | Als Nahkämpferin benötigt die Seraphim vor allem viel Stärke, Geschick und Ausdauer.

CHARAKTERÜBERSICHT SERAPHIM

Ganz klar: Die Seraphim ist auf den Kampf an vorderster Front ausgerichtet. Um sie darin zu unterstützen, eignet sich ein Ausbau der Fertigkeiten „Kampffokus", „Schwertkunde" und „Schildkunde". Auf Letzere können Sie jedoch auch verzichten, wenn Sie statt eines Schildes eine zweihändige Waffe oder zwei Klingen gleichzeitig führen („Nebenhandwaffenkämpfer").

Bei den Kampfskills lohnt sich die Konzentration auf eine Schlagtechnik, die Sie immer weiter ausbauen. Der „Seelenhammer" verursacht den größten Schaden, doch bei zu geringem Angriffswert geht der Schlag ins Leere. „Schlaghagel" verknüpft mehrere Hiebe und kann auch zwei Gegner nebeneinander treffen. Für Zusatzschaden steigern Sie „Schadenskunde" etwa zehn Stufen. Zusammen mit „Kampfhaltung" als Buff sind Sie damit für die Kämpfe Mann gehen Mann (besser: Frau gegen Monster) gerüstet.

Um gegen mehrere Gegner zu bestehen, stecken Sie einige Punkte in „Himmelsmagiekunde". Später ist auch eine Spezialisierung auf „Himmelsmagiefokus" eine Überlegung wert. Dadurch nutzen Sie den mächtigen Zauber „Lichtsäule" angemessen und bauen „Heilen" aus – zwei elementare Fähigkeiten für jede Seraphim.

Eine nützliche Fertigkeit ist darüber hinaus „Konzentration", mit der sich die Regenerationsdauer der Kampfkünste senkt. Mit einem Ausbau der „Rüstung"-Fertigkeit erhöhen Sie die Rüstungsklasse Ihrer Seraphim, wodurch sie weniger Schaden erleidet.

Doch was nützt der dickste Plattenpanzer, wenn Zauber hindurchgehen? In höheren Stufen ist daher eine Steigerung der „Zauberresistenz" ratsam. Dieselbe Vorgehensweise empfehlen wir auch für „Härte". Dadurch wird normaler Waffenschaden stark gesenkt und Sie brauchen nicht auf teure und vergleichsweise ineffiziente Skills wie „Notschild" oder „Energieschild" zurückzugreifen.

Wollen Sie Ihre Seraphim unbedingt zu einer Fernkämpferin umfunktionieren, müssen Sie ganz auf die „Technikkunde" und den „Technikfokus" setzen.

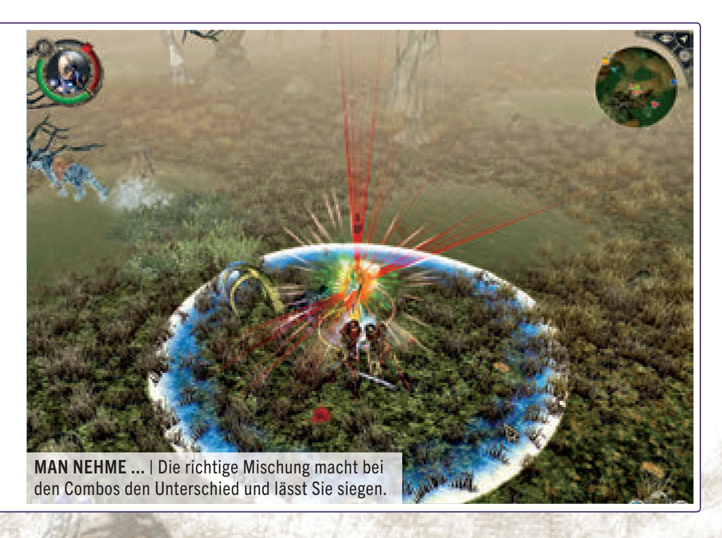
Dann können Sie die „BeeEffGee" mit maximaler Wirkung einsetzen. Zusätzlich bedarf es einer gut ausgebauten „Fernkampf"-Fertigkeit. Und auch wenn Sie schon bald als Hasenfuß verschrien sein werden, ist „Schnelligkeit" ein lohnender Skill. Denn so weichen Sie Gegnermassen flink aus. Aus der Entfernung feuern Sie dann genüsslich auf die langsameren Widersacher. ❑

NÜTZLICHE COMBOS

Das Combosystem bietet etliche Kombinationsmöglichkeiten. Wir haben zwei Varianten herausgegriffen, die unserer Seraphim gute Dienste geleistet haben.

Die Geordneter-Rückzuck-Combo: Ihre Lebenspunkte schwinden, die Gegner dringen von allen Seiten auf Sie ein und den letzten Heiltrank haben Sie gerade ausgetrunken? Mit den Skills „Schockwelle", „Schlaghagel" und „Heilen" verschaffen Sie sich Raum, halten die Feinde auf Abstand und landen einige gezielte, schmerzhafte Treffer bei den Feinden. Zu guter Letzt verpassen Sie sich noch ein Pflaster für Ihre Wunden, um anschließend rasch zu verschwinden.

Die Sturmangriff-Combo: Perfekt zur Kampferöffnung gegen einzelne oder mehrere starke Gegner eignet sich diese Kombination von „Lichtsäule", „Blitz" und „Wirbelsprung". Damit setzen Sie Ihrem Widersacher erst den mächtigen Flächenzauber der Seraphim vor die Nase. Anschließend schwächen Sie ihn mit einem Blitz aus göttlicher Energie. Mit einem beherzten Satz landet Ihre Kriegerin schließlich direkt auf seinen Füßen, um ihm eine kräftige Maulschelle zu verpassen.


MAN NEHME ... | Die richtige Mischung macht bei den Combos den Unterschied und lässt Sie siegen.

KAMPF

+ SEELENHAMMER | Extrem hoher Schaden auf ein einzelnes Ziel. Bei niedrigem Geschick geht der Schlag allerdings oft daneben – ärgerlich.

+ SCHLAGHAGEL | Verursacht bei einem oder mehreren Gegnern hohen Schaden. Allerdings müssen die Feinde dicht beieinander stehen.

– WIRBELSPRUNG | Im Vergleich geringer Schaden, aber gut geeignet, um Hindernisse zu überqueren und für die Flucht. Wenige Runen reichen aus.

– BEFLÜGELN | Die erhöhte Laufgeschwindigkeit ist Balsam für die Seele des Wandersmanns, doch im Kampf ist dieser Skill eher nutzlos.

+ KAMPFHALTUNG (BUFF) | Hier bekommen Sie ein sehr gutes Komplettpaket aus Angriff und Verteidigung. Investieren Sie hier ruhig einige Runen.



UNSERE EMPFEHLUNG

ANTI-BOSS | Mit *Zielen*, *Zerstören* und *Einschlag* verursachen Sie maximalen Schaden. Die kritischen Treffer setzen Bossgegnern besonders zu.

SCHNELLE ATTACKE | Die Ausbauten *Gedankenschnell*, *Fokussiert* und *Punktgenau* lassen Ihre Seraphim härter zuschlagen und ermöglichen kritische Treffer.

ELEFANTENSPRUNG | Wer *Anlauf*, *Wucht* und *Erschüttern* auswählt, springt weiter und schädigt beim Aufprall auch umstehende Gegner. Tö-rööö!

WIESELFLINK | Lange Fußmärsche verkürzen Sie mit *Sprint*, *Leichtigkeit* und *Praxis* beträchtlich. Sehr angenehm, falls Sie keinen Pferdehändler finden.

UNBESIEGBAR | *Vorahnung* verbessert die Angriffsstärke, *Beweglichkeit* lässt die Seraphim besser ausweichen und *Riposte* schädigt den Angreifer.

HIMMELSMAGIE

– BLITZ | Eine gute Alternative im Fernkampf, sofern richtig ausgebaut. Um viel Schaden auszuteilen, benötigen Sie aber (übermäßig) viele Runen.

+ LICHTSÄULE | Unverzichtbarer Flächenzauber im Kampf mit mehreren Gegnern. Sehr hoher Schaden, aber auch lange Regenerationszeit.

– BEKEHRUNG | Für Nahkämpfer nutzlos. Haben Sie Ihre Seraphim auf Fernkampf geschult, erhalten Sie aber einen ordentlichen Puffer.

+ HEILEN | Auch in niedrigen Ausbaustufen eine sehr wichtige und wirksame Fähigkeit. Wegen der kurzen Regeneration ein Pflichtskill.

– LICHTAURA (BUFF) | Gegen Untote und T-Mutanten leidlich effektiv. Ansonsten aber unnütz, weil die Aura die Skill-Regeneration massiv verlängert.





AUFHALTEN | Setzen Sie auf *Bremsen*, *Verwirren* und *Kettenblitz*. Damit verlangsamen Sie mehrere Gegner und senken deren Verteidigung drastisch.

ZERSTÖRUNG | Großflächige Wirkung und erheblich mehr Schaden erzielen Sie durch die Kombination *Hypnose*, *Erhellen* und *Irisieren*. Sehr mächtig.

CHARMANT | Die Ausbaustufe *Rhetorik* lässt Sie mehrere Feinde gleichzeitig bekehren, *Sünder* und *Fanatiker* machen diese zu starken Verbündeten.

HEILENDE HÄNDE | Für die maximale Wirkung und eine höhere Verfügbarkeit nach Ausführung empfehlen sich *Heilmittel*, *Meisterheiler* und *Gegenmittel*.

PALADIN | Die Modifikationen *Blenden*, *Läutern* und *Eifer* schwächen Ihre Gegner stärker. Außerdem bekommen Untote automatisch die Hucke voll.

TECHNIK

– SCHWERTFEUER | Frontsäue erhalten damit eine gleichwertige Fernkampfwaffe, wer aber sowieso aus der Distanz agiert, braucht den Skill nicht.

+ SCHOCKWELLE | Geraten Sie in Bedrängnis, rettet die Schockwelle Ihnen womöglich das Leben. Wäre nur nicht die Aufladezeit so lang.

– NOTSCHILD | Wenn Sie ständig Prügel beziehen, dann hat diese Fertigkeit einen gewissen Nutzen. Doch ansonsten sparen Sie sich die Runen dafür.

– ENERGIESCHILD (BUFF) | Die Regenerationszeit der Kampfkünste wird dadurch stark verlängert. Andererseits zeigt er aber kaum Wirkung.

+ BEEEFFGEE | Skillen Sie Ihre Seraphim auf den Fernkampf, ist dies der perfekte Bogenersatz. Der Schaden ist jedoch zu Beginn nur mäßig.



UNSERE EMPFEHLUNG

DICKE WUMME | Gegen mehrere Gegner eignet sich besonders folgende Kombination aus Upgrades: *Machtschuss*, *Explosiv* und *Griechisches Feuer*.

LEBENSRETTER | Mit den Modifikationen *Erweitern*, *Betäuben* und *Bremsen* entkommen Sie spielend Monsterhorden. Selbst wenn Sie mittendrin stehen.

AGGRESSIVE VERTEIDIGUNG | *Dämpfen* und *Feldstärke* macht Sie widerstandsfähiger, *Reflexion* schickt Geschosse postwendend an den Absender zurück.

FESTUNGSWALL | Wer zweimal *Feldstärke* wählt und mit *Batterie* gleichzeitig die Kosten senkt, der darf sich besser geschützt fühlen als mit dem Basisskill.

GNADENSCHUSS | Die Ausbauvarianten *Verbessert*, *Batterie* und *Zielsicher* machen aus der BeeEffGee eine tödliche Energiewaffe, die ordentlich reinhaut.



KOMPLETTLÖSUNG – KAPITEL 1

Von: T. Schmitz, T. Weituschat

Das Abenteuer geht los! Wir führen Sie durch beide Seiten der Sacred-2-Kampagne.

Großes bahnt sich an, das Land Ancaria ist im Umbruch. Konflikte toben, Verschwörungen entstehen und mitten in diesem Chaos beginnt Ihr Charakter als aufstrebender Held seine Karriere als Weltenretter. Zur Wahl stehen Ihnen sechs Klassen. Welche am besten zu Ihnen passt, erfahren Sie in unseren Charakterübersichten.

STARTINSEL

Jeder Charakter startet seine Karriere in einem anderen Gebiet, in dem auch gleich eine kleine Quest auf ihn wartet. Diese ist nicht allzu schwer zu meistern und zugleich wird damit der Einstieg in die Charaktermissionen gemacht, die neben der Hauptstory die wichtigste Rolle spielen. Lohnenswert sind diese vor allem, da am Ende ein mächtiger Setgegenstand als Belohnung winkt. Doch mit der ersten Mission, erkennbar am orangefarbenen Kreis auf der Karte, beginnt erst mal das eigentliche Abenteuer …

KAMPAGNE DES LICHTS

STEUERABGABEN

Diebe sind unterwegs! Deshalb bittet der Vorsteher des kleinen Dorfes Schlehenfurt Sie, die gestohlenen Steuereinnahmen wieder zurückzuholen und die Langfinger ihrer gerechten Strafe zuzuführen 1. Haben Sie die ersten Schritte in Ancaria gemacht, wandern Sie – wie auf der Karte zu sehen – erst Richtung Nordosten, bevor Sie eine Brücke nach Südosten überqueren und dort etwas abseits des Weges die gesuchten Räuber stellen 2. Sind die Juwelen wieder in Ihrem Besitz, ist das nächste Ziel der Reise die erhabene Hauptstadt Thylysium, in der Senator Gracchus bereits sehnlich auf den Erhalt der Steuerabgaben wartet. Die Wache seiner Villa weigert sich jedoch, Sie hereinzulassen 3. Stattdessen sollen Sie ihn in der Kneipe „Zum Betrunkenen Elf" treffen. Dort verrät Ihnen jedoch ein Mann namens Liosilath, dass die angeblichen Steuergelder nur der Bestechung dienen 4. Sein Vorschlag lautet allerdings, die Edelsteine einigen Lehrern im Nordwesten der Stadt zu spenden und somit eine gute Tat zu vollbringen 5. Ist das erledigt, suchen Sie die große Akademie der Stadt auf 6.

DURCH DIE MAUER

Dort bekommen Sie wiederum von Liosilath mitgeteilt, dass im Land der Orks ein Trupp Elfen verschollen sei. Ihre Aufgabe sei nun, diesen zu suchen. Außerdem gebe es einen geheimen Tunnel zum Gebiet der Menschen im Nordosten, den Sie nehmen sollten 7. Auf einem kleinen Weg neben der Straße wartet dort bereits eine Kontaktperson auf Sie und führt Sie in den Geheimgang. Haben Sie sich auch durch diesen gekämpft, befinden Sie sich bereits im zweiten Kapitel.

KAMPAGNE DER SCHATTEN

EIN VEREITELTER ANGRIFF

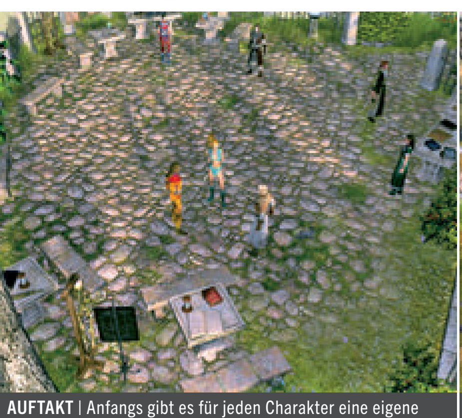
Als Diener der Inquisition vertraut Ihnen der Großinquisitor Thalreth eine wichtige Aufgabe an: Der Elfen-Hochadel organisiert einen Angriff auf die Streiter der Inquisition und Sie sollen seine Kämpen in Alarmbereitschaft versetzen 1. Nach einem kurzen Fußmarsch Richtung Nordosten stoßen Sie zur Truppe, die sich bereits in einem hitzigen Gefecht mit den angreifenden Spitzohren befindet 2.

DAS ZENTRUM DER MACHT

Haben Sie den Angriff vereitelt, trägt Ihnen die ansässige Kommandantin auf, sich mit einem Brief zu Großinquisitor Nimonuil in Thylysium zu begeben und um Verstärkung zu bitten. Dort angekommen, hindert Sie allerdings eine Wache am Betreten der herrschaftlichen Villa 3. Hat diese das Zeitliche gesegnet, erfahren Sie von einem weiteren Wachposten, dass sich Nimonuil in den Katakomben der Arena aufhält, wo Sie ihn sogleich aufsuchen. Im Gespräch mit ihm stellt sich jedoch heraus, dass er von den Nöten der Kommandantin herzlich wenig hält. Stattdessen schickt er Sie als Bewährungsprobe erst mal in die Arena, wo einige Monster auf Sie warten 4.

DURCH DIE MAUER

Nachdem Sie sich beim Gladiatorenmeister gemeldet und Ihre Fähigkeiten unter Beweis gestellt haben, ist der Großinquisitor zufriedengestellt und unterbreitet Ihnen das Angebot, sich der Inquisition anzuschließen 5. Ihre erste Aufgabe führt in den Nordosten, in das Land der Menschen, wo Sie einen gewissen „Schlepper" dazu bewegen sollen, seine Sklavenmädchen zu Nimonuil zu schicken. Und mit dem von ihm überreichten Siegelring machen Sie sich nun auf zum Wall 6. Bevor Sie das Tor zum Menschenreich durchschreiten, erfahren Sie allerdings noch, dass sich der gesuchte „Schlepper" in einem Dorf im Nordosten aufhalten soll. ❑


AUFTAKT | Anfangs gibt es für jeden Charakter eine eigene Einstiegsquest, die Sie in das Spiel einführt.


SPENDE | Nachdem Liosilath Sie über die „Steuergelder" aufgeklärt hat, bringen Sie die Juwelen den Lehrern in Thylysium.


GNADENLOS | Bevor der Großinquisitor Nimonuil Ihnen vertraut, müssen Sie sich erst mal in der Arena beweisen.

KAPITEL 1: DAS STARTGEBIET

LEGENDE

HE Hochelfe
I Inquisitor
TW Tempelwächter
D Dryade
SK Schattenkrieger
S Seraphim
SQ 1 Konzert
SQ 2 Orpheus
Schatten
Licht

DAS ABSCHLUSSKONZERT

Freunde der härteren Musik sollten die Ohren spitzen: Mit Blind Guardian tritt eine waschechte Metal-Band in Sacred 2 auf!



Blind Guardian wollen ein furioses Abschlusskonzert geben. Blöd nur, dass untote Metalfans ihre Instrumente geklaut haben. Retter in der Not sind mal wieder Sie, indem Sie die vermissten Utensilien finden und der Band zurückgeben. Ist das nach zahlreichen Kämpfen gegen Untote geschafft, kann es endlich losgehen und Sie werden Zeuge des Auftritts. Zum Dank schenken Ihnen die Musiker danach noch ihre Instrumente.

ORPHEUS

Sie kennen sich mit griechischer Mythologie aus? Dann dürfte Ihnen das hier bekannt vorkommen.

Die junge Mary Ann hat ihren Geliebten Logamir an den Tod verloren. Sie sollen nun mit ihr in die Unterwelt hinabsteigen und ihn aus den Fängen des finsteren Orpheus befreien. Haben Sie sich durch die Zombies des Dungeons geschnetzelt und Logamir gefunden, bittet dieser Sie, Orpheus zu töten. Voller Mut stellen Sie sich dem Herren der Unterwelt, aber auch jener stellt Ihnen eine Aufgabe: Verschonen Sie ihn und bringen Sie stattdessen das wiedervereinte Liebespaar um die Ecke. Ob Sie annehmen oder zum Schwert greifen, bleibt Ihnen überlassen. Fest steht nur: Es wird Blut fließen.

KOMPLETTLÖSUNG – KAPITEL 2

Von: T. Schmitz, T. Weituschat

Die ersten Hürden sind genommen. Nun wartet sogar ein Bossgegner auf Sie!

Egal, ob Sie Liosilath unter die Arme greifen oder dem Großinquisitor Nimonuil die Treue geschworen haben: Im zweiten Kapitel warten wieder viele Aufgaben darauf, von Ihnen gelöst zu werden!

KAMPAGNE DES LICHTS

JENSEITS DER MAUER

Der Ausflug in das Reich der Menschen führt Ihren Helden tief ins Landesinnere. In einer Taverne im Nordosten sollen Sie weitere Informationen über den Verbleib der vermissten Elfen sammeln 1. Und tatsächlich! Der Schankwirt weiß einiges zu berichten: Ein Trupp Elfen ist vor wenigen Monaten losgezogen und hat einen gewissen Jaftar als Führer engagiert. Diesen ausfindig zu machen, ist nun Ihre nächste Aufgabe. Häuslich eingerichtet hat er sich in einem Dorf im Westen 2. Dort wohnt er in einem finsteren Keller und hält junge Frauen gefangen, um sie nach Thylysium zu schaffen. Dementsprechend feindselig empfängt er Sie, sodass Sie ihn im Kampf beseitigen. Wenn Sie daraufhin in dem Verlies herumstöbern, stoßen Sie bald auf eines der gefangenen Mädchen, das Ihnen verrät, dass hinter dem Menschenhandel ein unter dem Namen „Schlepper“ bekannter Bursche steckt. Dessen Aufenthaltsort kennt allerdings nur ihre Schwester, die im Sterben liegt. Haben Sie ihr jedoch im Dorf eine „Schriftrolle der Heilung“ besorgt und sie damit geheilt, erfahren Sie von ihr zum Dank, dass der Schlepper in Wirklichkeit Enadris heißt und in der im Osten gelegenen Stadt Orkenpfad residiert.

DER LEHMKOLOSS

In der Stadt angekommen, finden Sie den Gesuchten auf der Hauptstraße 3. Da die Siedlung von einem Lehmkoloss regelmäßig angegriffen wird, bittet er Sie nun, den Giganten zu vernichten, den wir im Extra-Kasten am Ende des Kapitels vorstellen 4. Zum Dank verspricht er nach getaner Arbeit, die Mädchen der Region endgültig in Ruhe zu lassen. Darüber hinaus erzählt er Ihnen davon, dass er ein dem Lehmkoloss ähnliches Wesen schon mal im Gebiet der Orks gesehen habe. Außerdem richtet er Ihnen aus, dass in der Akademie im Norden der Stadt jemand auf Sie wartet 5. Mit Liosilath treffen Sie dort daraufhin einen alten Bekannten. Seiner Meinung nach sollen Sie sich in das Land der Grünhäuter aufmachen und dort dem Grurag-Clan helfen sowie nach weiteren Spuren suchen 6. Schließlich wird die Elfen-Expedition immer noch vermisst.

KAMPAGNE DER SCHATTEN

JENSEITS DER MAUER

Haben Sie Ihren Fuß in das Gebiet der Menschen gesetzt, liegt Ihr nächster Zielort östlich der Siedlung Greifenburg. Vorsicht: Um dort hinzugelangen, müssen Sie dem kleinen, unscheinbaren Weg folgen, der vor dem Haupttor der Stadt nach rechts verläuft. Haben Sie das getan, stoßen Sie nach einer Weile auf den gesuchten Informanten, der allerdings in ziemlichen Schwierigkeiten steckt 1. Hungrige Wölfe haben ihn nämlich angegriffen und schwer verwundet. Ist das Getier beseitigt, erfahren Sie von dem im Sterben liegenden Halunken, dass die nördlich am Wegesrand gelegene Spelunke weitere Informationen bereithält 2. Es erwartet Sie jedoch eine Menge Ärger, denn der Wirt ist über Ihren Besuch alles andere als erfreut und hetzt seine Schläger auf Sie. Haben Sie diese allesamt einen Lebensbalken kürzer gemacht, will Sie der zwielichtige Kerl nach Brandeck, ein Dorf im Nordwesten, schicken 3. Dort könnten Sie angeblich den Schlepper finden. Nun haben Sie die Wahl: Glauben Sie ihm oder nicht? Falls Sie es tun, nehmen Sie einen kleinen Umweg über Brandeck in Kauf. Falls Sie es jedoch nicht tun und den vermeintlichen Lügner umbringen, finden Sie bei der Leiche einen Brief, in dem steht, dass der Schlepper sich in der Stadt Orkenpfad befindet.

DER LEHMKOLOSS

Haben Sie den langen Weg gemeistert und Orkenpfad erreicht, wartet dort ein völlig aufgelöster Schlepper auf Sie 4. Das Dorf wird von einem Lehmkoloss angegriffen, der in den Bergen lauert und den Sie nun zu Klump schlagen sollen 5. Nach erfüllter Mission belohnt der Schlepper Sie, indem er die Mädchen zum Großinquisitor schickt. Außerdem verrät er, dass sich in den Gebieten der Orks seltsame magische Phänomene ereignen und dass Sie sich zu einem Priester begeben sollen, der in einem nahe gelegenen Tempel haust 6. Der „Priester“ entpuppt sich daraufhin als der berüchtigte Nimonuil aus dem ersten Kapitel. Ihr nächster Auftrag: Brechen Sie in die Gebiete der Orks auf, suchen Sie nach der Elfen-Expedition und helfen Sie dem Ore-Thag-Clan 7. ❑



MÄDCHEN | Die gefangenen Frauen in Jaftars Verlies bringen Sie auf die Spur des berüchtigten Schleppers.

HINTERHALT | Ihren Kontaktmann in der Kampagne der Schatten müssen Sie vor Wölfen und Sklaven retten.



GEFUNDEN | Endlich treiben Sie den Schlepper im Dorf Orkenpfad auf, das von einem Lehmkoloss terrorisiert wird.

KAPITEL 2: DAS REICH DER MENSCHEN

LEGENDE

SQ 1 Der Drachentöter
SQ 2 Schlimme Schafe
SQ 3 Einzigartige Reittiere
SQ 4 Meilensteine
SQ 5 Sport ist Mord

Schatten
Licht

SCHLIMME SCHAFE

Schafe tun keiner Fliege was zuleide? Dass das nicht zwangsläufig so sein muss, davon kann ein Schäfer in Ancaria ein Lied singen.

Was tun, wenn einen die eigenen Schafe angreifen? Das fragt sich auch ein Hirte, der daraufhin Sie um Hilfe bittet. Haben Sie die „schlimm mutierten Schafe" auf einer Wiese in der Nähe aufgespürt, bleibt Ihnen leider keine andere Wahl, als sie über den Jordan zu schicken. Grund für den Wahn der Wollträger: Ein verseuchter Fluss in der Nähe. Der Schäfer ist natürlich wenig erfreut darüber, dass seine Schützlinge tot sind, dennoch belohnt er Sie für Ihre Mühen.



DER DRACHENTÖTER

Frust in der Liebe in Kombination mit Alkohol. Dass das nicht gut ausgehen kann, zeigt uns diese Nebenquest auf spaßige Weise.

Ein Drache ist in der Nähe? Da wird jeder Held hellhörig! Im Falle des betrunkenen Mannes, der Ihnen erzählt, dass er ein Schuppentier im Keller hätte, sollten Sie jedoch zweimal hinschauen. Denn tatsächlich handelt es sich bei dem Drachen nur um seine Ehefrau, die er im Keller eingesperrt hatte. Was sich liebt, das neckt sich ...



BOSSKAMPF: DER LEHMKOLOSS

Der erste richtige Bossgegner in Sacred 2 ist nicht nur äußerst übel gelaunt, sondern auch – insbesondere für Nahkämpfer – ein richtig schwerer Brocken, der alle Fähigkeiten fordert: Ihre und die Ihres Charakters.

DIE ANGRIFFE

Was den Lehmkoloss vor allem zu einem brandgefährlichen Gegner macht, sind seine zahlreichen Attacken. Am auffälligsten ist hierbei wohl der Steinwurf, bei dem der Erdgigant einen mächtigen Felsbrocken nach Ihnen wirft. Fernkämpfer müssen davor jedoch keine Angst haben, denn wenn sie immer in Bewegung bleiben, ist es ein Leichtes, den heranfliegenden Steinen auszuweichen. Nahkämpfer hingegen müssen sich vor den Schockwellen in Acht nehmen, die der Koloss auslöst und denen man nicht ausweichen kann. Zudem verschießt er im Anschluss an diese Attacke Steinsplitter, die Ihnen Schaden zufügen und Sie zurückwerfen.

Je mehr Schaden der erdige Bossgegner nimmt, desto schneller werden im Übrigen seine Attacken. Ähnlich unterschwellig und dennoch mindestens genauso gemein: Treten Sie in die Spuren des Monstrums, nehmen Sie so lange Schaden, wie Sie auf dem Abdruck stehen bleiben.

DER SCHILD

Die entscheidende Fähigkeit, über die der Lehmkoloss verfügt, ist jedoch der Energieschild – erkennbar am blauen Balken unterhalb der Gesundheitsanzeige. Solange der Schild aktiv ist, wird sämtlicher ankommender Schaden auf diesen umgelenkt. Zwar wird der Schild mit jedem Angriff schwächer, jedoch kommen nur 20 % der Trefferstärke wirklich an. Erst wenn seine zweite Haut durchbrochen ist, wird der Lehmkoloss selbst verletzbar.

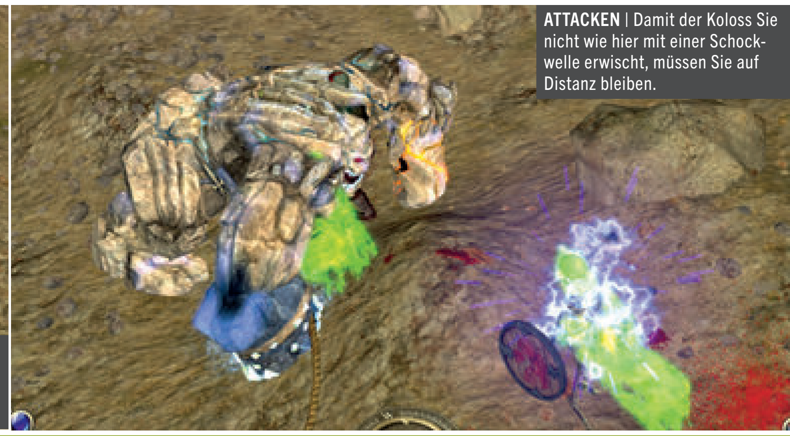
DIE TAKTIK

Durch seine Steinwürfe liefert der haushohe Kerl Ihnen bereits eine entscheidende Waffe. Schlagen Sie nämlich nun auf die mit T-Energie aufgeladenen Steinbrocken ein, erhalten Sie damit einen deutlichen Schadensbonus und können den Schild mit voller Schadensstärke angreifen!

Für den eigentlichen Kampf gilt vor allem eines: Viel in Bewegung bleiben! Im Nahkampf ist der Lehmkoloss ein unangenehmer Gegner, sodass Fernkampfklassen sich im Gefecht wesentlich leichter tun. Es empfiehlt sich, das Monstrum zuerst mit Magie oder Fernwaffen anzugreifen und sich erst dann nach und nach in den Nahkampf zu wagen.



SCHILD | Effektiv Schaden nimmt der Schild erst, wenn Sie Ihre Waffe mit den T-Energiebrocken aufladen.



ATTACKEN | Damit der Koloss Sie nicht wie hier mit einer Schockwelle erwischt, müssen Sie auf Distanz bleiben.

EINZIGARTIGE REITTIERE

Im zweiten Kapitel wartet bereits ein echtes Schmankerl auf Sie. Mit einer speziellen Questreihe schalten Sie nämlich die für jede Klasse individuellen Reittiere frei.

DER BEGINN

Im hohen Norden des Festlandes wartet eine ganz besondere Aufgabe darauf, von Ihnen entdeckt zu werden. Denn mit der dort beginnenden Quest „Einzigartige Reittiere“ heften Sie sich an die Fersen der schönsten und mächtigsten Begleiter, die **Sacred 2** zu bieten hat. In einem kleinen Dorf an der See erfahren Sie nämlich von einer Frau, dass ihr Bruder Informationen über eine Insel haben will, auf der ganz besondere Reittiere gezüchtet werden sollen. Und in der Tat: Der gute Herr wirkt zwar etwas verwirrt, jedoch erzählt er Ihnen etwas von einer Karte, die zu „Mount Island“ führt, wo es besagte Tierchen geben soll.

Zu finden ist das wertvolle Stück etwas östlich der beschaulichen Siedlung. Daraus geht hervor, dass das Eiland im nordwestlichen Teil des Meeres liegt.

DIE INSEL

Um dorthin zu gelangen, brauchen Sie die Hilfe eines Kapitäns. Einen solchen Seemann finden Sie entweder in Thylysium oder im hohen Norden nahe Urthaks Trutz. „Mount Island“ selbst gibt sich wenig spektakulär: Auf der kargen Insel wartet lediglich ein Händler auf Sie. Dieser gibt Ihnen den Auftrag, einige Monster am Strand zu erschlagen. Zunächst haben Sie es mit Goblins zu tun, später warten weitaus größere Wesen auf Sie. Am Ende verdienen Sie sich das Recht, eines der besonderen Reittiere erwerben zu dürfen.

Die Reittiere kosten eine stolze Summe, sind das Geld jedoch auch wert. Sie haben die Wahl zwischen vier verschiedenen Farben, die alle an einen bestimmten Kampfstil angepasst sind. Achten Sie daher nicht nur auf den optischen Aspekt, sondern wählen Sie das Wesen, das zu Ihrem bevorzugten Kampfstil passt.

MEILENSTEINE

„Was man nicht alles anbeten kann …“ werden Sie sich sicherlich denken, wenn Sie diese Nebenquest gespielt haben.

Ein Landvermesser will, dass Sie die Meilensteine entlang des Weges zählen. Klingt zunächst unspektakulär, wird aber spannend, als Sie feststellen, dass einer der Steine fehlt. Nach einer kurzen Suche finden Sie jedoch die Lösung des Problems: Anhänger eines Kultes haben aus dem Stein einen Götzen gemacht und beten diesen an.



SPORT IST MORD

Hinter dieser Mission versteckt sich die Bestätigung für die gleichnamige These und die Erkenntnis, dass Orks auch gerne mal nachtreten.

Der Trainer der örtlichen Ragdoll-Ball-Mannschaft ist erzürnt: Sein Starstürmer wurde beim letzten Spiel erschlagen. Jetzt fordert er Rache und schickt Sie los, um die gegnerischen Spieler zu töten und ihm deren Herzen zu bringen. Haben Sie das getan, werden Sie sogar Ehrenmitglied in seiner Mannschaft.



KOMPLETTLÖSUNG – KAPITEL 3

Von: T. Schmitz, T. Weituschat

Wütende Orks und ein riesiger Krake – es ist ordentlich was geboten im dritten Kapitel!

Weiter geht es im Reich der Orks. Mit denen ist jedoch zurzeit nicht gut Kirschen essen, denn die verschiedenen Clans bekriegen sich bis aufs Letzte. Auf wessen Seite Sie nun stehen, hängt ganz davon ab, für welche Gesinnung Sie sich zu Beginn entschieden haben.

KAMPAGNE DES LICHTS

UNTER ORKS

Auch wenn Sie auf der guten Seite spielen, sind Sie dennoch keine Lichtgestalt. Zumindest nicht für die Orks, die in Ihrem Territorium hausen und sich miteinander messen. So müssen auch Sie sich erst mal beweisen, bevor die Grünhäuter Ihnen Respekt erweisen. Zuerst statten Sie dem Grurag-Krieger, der mit seiner Horde am Rande einer Grube sein Lager aufgeschlagen hat, einen Besuch ab 1. Dieser nimmt Sie jedoch erst ernst, wenn Sie einige Erdelementare in der Kampfarena besiegt haben 2. Für einen echten Krieger ist das natürlich kein Problem und so schickt Sie der beeindruckte Ork-Soldat zur Ältesten seines Stammes 3. Diese ist ebenfalls angetan von Ihren Kampfkünsten, behauptet, dass sie in Sie hineinsehen kann und macht Sie sogar zum Ehrenmitglied des Grurag-Clans. Das hat einen handfesten Vorteil: Sie können nun durch das Gebiet der kriegsbegeisterten Orks ziehen, ohne von ihnen angegriffen zu werden. Halten Sie nun mit ihren neu gewonnenen Freunden ein Schwätzchen 4. Diese weisen Sie an, einen Unterhäuptling im Westen aufzusuchen 5. Dessen Auftrag für Sie ist denkbar simpel: Beschaffen Sie sich zehn Zähne von den Trollen, die sein Dorf angreifen. Die Beißerchen benötigen Sie für eine Kette, ohne die Ihnen der Zutritt zum obersten Häuptling verwehrt bleibt. Den aber müssen Sie dringend sprechen, um weitere Infos zu erhalten. Sind die Trolle nicht nur ihr Leben, sondern auch ihre Zähne los, bastelt der Unterhäuptling Ihnen daraus eine Kette und schickt Sie zum nächsten Anführer, der im selben Dorf seinen Sitz hat. Dieser zieht Sie nun ins Vertrauen: Sein Lager wird vom Ore-Thag-Clan attackiert, jedoch sind die meisten seiner Krieger auf einem Feldzug gegen einen verfeindeten Stamm. Mit einer Enthauptungsaktion sollen Sie nun den Obersten des Ore-Thag-Clans in seinem Dorf im Norden überraschen und ausschalten 6.

NASSE GEFAHR

Nach dem erfolgreichen Attentat werden Sie nun endlich zum Häuptling Jurrtag des Grurag-Clans vorgelassen. Der residiert in der Stadt Za'Zuruik und hat einiges zu erzählen 7. So herrscht momentan zwischen den sich sonst bis aufs Blut bekämpfenden Stämmen eine Waffenruhe. Der Grund: Ein gigantisches Wasserlebewesen namens Octagolamus bedroht das gesamte grüne Volk. Jurrtag möchte nun, dass Sie seinem Clan die Ehre verschaffen, den Kraken zu besiegen. Mit auf den Weg gibt er Ihnen einen Schamanen. Das Monstrum hat nämlich eine entscheidende Schwäche: Ohne Wasser ist es schwach und verletzlich. Besagter Schamane soll nun die Quelle des Flusses, in dem der Oktopus lebt, zum Versiegen bringen, damit Sie den Octagolamus im Anschluss töten können. Sind Sie zusammen mit dem orkischen Zauberkundigen bei der Quelle angekommen, führt dieser ein Ritual durch und stoppt das Wasser 8. Verlassen Sie nun die Höhle über den anderen Ausgang, stehen Sie direkt vor dem Octagolamus 9. Wie Sie ihn am besten bekämpfen, entnehmen Sie unserem Extrakasten auf der folgenden Seite. Ist die Gefahr gebannt, eilen Sie zurück in die Siedlung Za' Zuruik und berichten dem Häuptling von Ihrem Erfolg. Zum Dank lässt der Ober-Ork die vermissten Elfen frei, sodass Sie mit ihnen sprechen können 10. Eine Elfe erzählt Ihnen, dass die magischen Phänomene im Land der Orks auf ein Netzwerk uralter Rohrleitungen zurückzuführen sind. Um mehr darüber zu erfahren, müssen Sie nun den Kristallpalast auf der Insel der Seraphim aufsuchen. Diese ist jedoch nur mit dem Schiff zu erreichen, sodass Ihre nächste Anlaufstelle die Stadt im Norden ist 11. Im Anschluss wagen Sie die große Überfahrt und landen auf dem Eiland der Seraphim und sind damit im vierten Kapitel 12.

KAMPAGNE DER SCHATTEN

UNTER ORKS

Da der Ore-Thag-Clan nach Ansicht des Großinquisitors die besseren Karten im Stammeskrieg der Orks hat, sollen Sie nun bei dessen Anführer vorbeischauen. Zuerst stoßen Sie jedoch auf einen „Ort, an dem Magie dem Boden entströmt" 1. Um sich den Orks zu beweisen, müssen Sie die dort herumspukenden Erdelementare aus dem Weg räumen 2. Aufgrund Ihres kriegerischen Vermögens



ANERKENNUNG | Bevor die Ork-Älteste Sie in den Stamm aufnimmt, müssen Sie ein paar Erdelementare besiegen.

MÄCHTIGER HOKUSPOKUS | Um den Octagolamus zu schwächen, führt der Schamane ein Ritual durch.

HOCHNÄSIG | Die Elfen zeigen sich wenig dankbar für ihre Befreiung, stattdessen schicken sie Sie zu den Seraphim.



SPRENGMEISTER | Als böser Charakter sprengen Sie den Damm kurzerhand, um dem Octagolamus die Lebensgrundlage zu entziehen. Erst danach ist das Monstrum angreifbar.



GOBLINS | Gerade im dritten Kapitel laufen Ihnen wahre Heerscharen von Goblins über den Weg. Packen Sie also ruhig ein paar Flächenangriffe ein, um der Lage Herr zu werden.

werden Sie nun zur Ork-Ältesten vorgelassen, welche Sie in den Ore-Thag-Clan aufnimmt **3**. Zum obersten Häuptling dürfen Sie jedoch noch nicht. Sprechen Sie stattdessen mit Ihren Grünhaut-Kumpanen, um zu erfahren, dass Ihr Stamm von Mitgliedern des feindlichen Grurag-Clans beleidigt wurde **4**. Um den Bösewichtern eins auszuwischen, sollen Sie nun im Dorf Ruka einen Spion kontaktieren, der Ihnen weitere Anweisungen erteilt **5**. Er verrät Ihnen nämlich, wo Sie die Orks finden, die die Ehre Ihres Clans verletzt haben. Dorthin brechen Sie nun auf und nehmen blutige Rache **6**. Haben Sie dem Spion vom Tod der Grurag-Orks berichtet, entsendet dieser Sie in ein weiteres Dorf, wo sich ungünstigerweise einige Kämpfer des Ore-Thag-Stammes haben gefangen nehmen lassen. Die sollen Sie nun befreien und zudem den Anführer der Grurags besiegen, der den Kampf um das Dorf befehligt. Dieser hat sich auf einem Hügel oberhalb der Siedlung verschanzt, wo Sie ihn nun den Zorn Ihres Clans spüren lassen **7**. Anschließend eilen Sie hinab in das Lager und befreien Ihre Stammeskollegen **8**. Damit haben Sie sich nun auch das Recht erworben, den obersten Häuptling des Ore-Thag-Clans zu sehen.

NASSE GEFAHR

Zu finden ist Zlop-Tok in dem Dorf Za'Zuruik **9**. Dort erklärt er Ihnen, dass zur Zeit ein großes Clantreffen stattfindet, bei dem die Orks über ihr Problem beraten: den Octagolamus. Bevor dieser nicht besiegt ist, wird man Ihnen kein Gehör schenken. Der Anführer des Ore-Thag-Stammes gibt Ihnen glücklicherweise noch einen Tipp: Wenn Sie den Damm zerstören und das Wasser des nahen Sees abfließen lassen, wird der Krake wesentlich geschwächt. Den benötigten Sprengstoff finden Sie nördlich bei den Bergen **10**. Dort stoßen Sie auch auf die toten Orks, die den Damm in die Luft jagen sollten, jedoch zuvor von Artgenossen umgebracht wurden, welche verhindern wollten, dass ihr Tal geflutet wird. Haben Sie den Sprengsatz aufgeklaubt, geht es weiter zum Damm **11**. Nach der Explosion geben Sie dem Octagolamus Saures **12**. Im Anschluss geht es zurück zu Zlop-Tok, der Sie zu den gefangenen Elfen vorlässt **13**. Die verraten Ihnen, dass sich auf der Insel der Seraphim weitere Hinweise verbergen. Um dorthin zu kommen, benötigen Sie ein Schiff, welches im Norden vor Anker liegt **14** und Sie zur Insel der Seraphim und zu Kapitel 4 bringt **15**. ❑

BOSSKAMPF: DER OCTAGOLAMUS

Riesenkraken gehören schon seit jeher zu den größten Mythen. Damit es aber für Sie kein Mythos bleibt, wie Sie dem Octagolamus aus Sacred 2 Paroli bieten, verraten wir Ihnen seine Stärken und Schwächen.

DIE ANGRIFFE

Wie der Lehmkoloss hat auch der Octagolamus eine ganze Palette wirkungsvoller Angriffe auf Lager, mit denen er Ihnen das Leben schwer macht. Davor müssen sich sowohl Nah- als auch Fernkämpfer in Acht nehmen. Ersteren setzt der Riesenkrake nämlich mit Schlägen seiner Tentakel ziemlich zu. Im ungünstigsten Fall packt das Wassertier Sie auch noch und saugt Ihnen durch einen Biss wertvolle Lebensenergie ab. Ordentlich eins vor den Latz geknallt bekommen Sie ebenfalls, wenn Sie den Octagolamus aus der Ferne bekämpfen. Dann löst er nämlich Flutwellen aus, die auch weiter entfernte Angreifer erwischen. Die beharkt das Monstrum zusätzlich noch mit Tinte, die Ihnen nicht nur beträchtlichen Giftschaden zufügt, sondern Sie darüber hinaus für einige Sekunden lähmt.

DIE TAKTIK

Während der Lehmkoloss durch seinen Schild noch einen offensichtlichen Ansatz bot, ist der Octagolamus schon etwas subtiler zu knacken. Über alle Maßen wichtig ist dabei, das Urviech mit Feuerattacken unter Beschuss zu nehmen. Dagegen ist der Schrecken aller Orks nämlich besonders wenig geschützt. So haben beispielsweise Hochelfen mit Fokus auf Inferno-Zaubern einen deutlichen Vorteil und zwingen den Oktopus wesentlich schneller in die Knie. Weitgehend wirkungslos sind hingegen Giftangriffe jeglicher Art: Da sich der Bossgegner des zweiten Kapitels selbst mit Gift zur Wehr setzt, besitzt er dagegen eine starke Resistenz. Im Nahkampf setzt der Octagolamus vor allem seine riesigen Tentakel ein. Unbesiegbar ist er deswegen jedoch noch lange nicht, denn Sie können ihm seine Fangarme abschlagen. Doch Vorsicht: Je schwächer der Gigant ist, desto eher wird er versuchen, Ihnen Lebenskraft abzusaugen und sich so länger über Wasser zu halten. Doch gleichzeitig verliert er automatisch nach und nach vier seiner Fangarme, wenn sich seine Lebensenergie dem Nullpunkt annähert.



Sollten Sie über keinerlei Feuerwaffen oder -zauber verfügen, packen Sie am besten einen Haufen Heiltränke ein und werfen, sobald Ihnen das Ungetüm gegenübersteht, alles in den Kampf, was Sie aufbieten können.

KAPITEL 3: DAS LAND DER ORKS

LEGENDE

SQ1 Schleimige Batzen mit Pampe
SQ2 Lokalderby
Schatten
Licht

SCHLEIMIGE BATZEN MIT PAMPE

Tim Mälzer, Johann Lafer, Ralf Zacherl – alles Amateure! Ein wahrer Meisterkoch wartet in der Orksiedlung Ruka auf Sie.



Der Orkkoch Keifzahn will, dass Sie ihm einen Kessel Schleimige Batzen mit Pampe bringen. Den bekommen Sie beim Ork Knirsch, der jedoch keine für die Zubereitung benötigten Goblinhirne mehr hat. Also holen Sie ihm ein paar Hirne und zusätzlich einige Lebern. Zufrieden kocht Knirsch sein Süppchen und Sie bringen die Leckerei zurück zum erfreuten Keifzahn.

LOKALDERBY

Orks sind sportbegeistert! Glauben Sie nicht? Dann spielen Sie diese Quest!



Ein paar Grünhäuter wollen Nargutz, eine Football-Variante, spielen. Leider wird das Spielfeld von Trollen belagert, die Sie nun töten sollen. Nebenbei brauchen die sportlichen Orks auch noch einen Schädel als Ersatzball. Haben Sie den besorgt, bringen Sie ihn zu einem Schamanen, der das Spielgerät einfärbt und Ihnen aufträgt, es in einem Gebüsch nahe der gegnerischen Zone zu verstecken. So kann sein Team im Fall einer drohenden Niederlage den gefälschten Ball herausholen und einen Punkt erzielen. Sie machen also gute Miene zum bösen Spiel und führen die Mission aus. Die Orks sind zufrieden und können ihrer Leidenschaft nachgehen.

KOMPLETTLÖSUNG – KAPITEL 4

Von: T. Schmitz, T. Weituschat

Nachdem das dritte Kapitel viele Kämpfe und einen dicken Bossgegner bot, wird es nun wieder etwas ruhiger.

Die Reise hat Sie zur Insel der Seraphim gebracht, wo Sie sich nun einem seltsamen Netzwerk aus uralten Rohrleitungen widmen.

KAMPAGNE DES LICHTS

DAS REICH DER SERAPHIM

Auf dem lavaumflossenen Eiland der Engel erwartet Sie nichts als Staub und Asche. Die Insel ist vorwiegend von Elementaren aller Art besiedelt, zu denen sich auch ein paar Mutanten gesellen. Ihre erste Anlaufstelle inmitten der kargen Ödnis ist eine Dienerin der Seraphim 1. Diese befragen Sie nach weiteren Hinweisen auf die uralten Rohrleitungen, woraufhin sie eine große Maschine erwähnt. Erst einmal müssen Sie jedoch eine zerbrochene Skulptur wieder zusammenbauen, indem Sie die Einzelteile aufklauben 2. Diese sind rund um das Haus verstreut und nicht allzu schwer zu finden. Mit den Stücken der Skulptur machen Sie sich nun auf den Weg zum Bibliothekar Giles, der im Nordwesten der Insel wohnt 3. Dieser erkennt in der Skulptur eine alte Maschine wieder und weiß auch gleich einiges darüber zu berichten. Hinter dem Apparat verbirgt sich nämlich ein gigantisches Netzwerk aus Rohrleitungen, das seit Jahrhunderten der Welt ihre magische Energie entzieht. Wo sich die Zentralnabe befindet, weiß aber leider auch er nicht, sodass Sie sich an Sophia, die Seraphim-Anführerin, wenden müssen 4. Und tatsächlich: Sophia erzählt Ihnen davon, dass die Seraphim die Wächter des einen Gottes sind, der die Welt erschaffen hat. Von ihrem mit der Welt unzufriedenen Meister zurückgelassen, um für Frieden und Ordnung zu sorgen, erfüllten sie lange Zeit ihre Aufgabe, ohne dass jedoch ihr Schöpfer wieder nach Ancaria zurückgekehrt wäre. Als in einem großen Krieg auch noch die Anführerin der Seraphim gefallen war, zogen sich die Engel resigniert zurück und fristen nun auf der Insel ihr Dasein. Nach diesen interessanten Ausführungen sollen Sie sich nun zu Ihrem Mentor Liosilath begeben, der im Süden des Eilandes bereits auf Sie wartet 5. Wirklich glauben kann er Sophias Geschichte vom einen Gott zwar nicht, dennoch ist er der Meinung, dass man nach der Zentralnabe der großen Maschine suchen müsse. Da sich die Seraphim jedoch als wenig auskunftsfreudig erwiesen haben, sollen Sie sich nun in die Unterwelt begeben, den Drachen Mer-Kil befragen und auf Ihre Seite bringen. Sich ungeschützt an das Urtier heranzuwagen, könnte jedoch tödlich enden. Also schickt Liosilath Sie erneut zum Bibliothekar, damit dieser Ihnen einen möglichen Schutz gegen Drachen verrät 6. Dort angekommen, erfahren Sie, dass Sie ein Amulett aus Drachenschuppen benötigen. Und um ein solches Amulett zu bekommen, begeben Sie sich als Nächstes zum Drachenjäger, der in der Höhle hinter der Residenz der Seraphim lebt 7.

KAMPAGNE DER SCHATTEN

DAS REICH DER SERAPHIM

Auch auf der bösen Seite ist Ihr erstes Ziel die Dienerin der Seraphim 1. Die gibt sich reichlich ungeschickt und verrät Ihnen indirekt, dass auf einem Dorfplatz im Osten der Insel ein Sockel steht, auf dem sonst eine Skulptur saß. Doch die Statue ist verschwunden und ihre Einzelteile liegen in einem Haus verstreut und könnten für Sie und den Bibliothekar Giles von großer Bedeutung sein. Also eilen Sie zuerst zum besagten Sockel und sammeln die Stücke der Skulptur ein 2. Im Anschluss geht es gleich zu Giles weiter, der Ihnen von der großen Maschine erzählt, die der Welt Magie entzieht 3. Gleichzeitig bringt er Sie nun auf die Spur der Zentralnabe des Netzwerkes. Allerdings hält er es für unwahrscheinlich, dass Sophia, die oberste Führerin der Seraphim, Ihnen den Standort der Nabe verrät. Sie probieren es dennoch und bekommen von ihr eine Geschichte über das traurige Schicksal der Seraphim und die Bedeutung des Schöpfergottes für die Welt vorgetragen 4. Anschließend schickt sie Sie zurück zu Ihrem Meister, dem Großinquisitor Nimonuil, der auf dem südlichen Teil der Insel steht 5. Den kümmert es wenig, was Sophia Ihnen von dem einen Gott erzählt hat. Ihm kommt es nur auf die große Maschine an und daher möchte er, dass Sie in das Land der Drachen aufbrechen, um mit deren Ältestem Mer-Kil zu sprechen. Er könnte nämlich wissen, wo sich die Nabe befindet. Da Sie aber noch Schutz vor dem Feuer des Schuppentieres benötigen, entsendet Nimonuil Sie erneut zum Bibliothekar, auf dass dieser Ihnen helfe 6. Der weist Sie nun darauf hin, dass für diesen Zweck schon ein Amulett aus den Schuppen eines Drachen hermüsse. Eine erste Spur führt in eine Höhle in der Mitte der Insel, in der ein Kopfgeldjäger weitere Hinweise für Sie hat 7. ❑


STATUE | In diesem Haus finden Sie die Einzelteile der verschwundenen Skulptur, welche die große Maschine darstellt.


SERAPHIM | Die erhabene Sophia erzählt Ihnen von der Rolle, die die Seraphim im Schicksal Ancarias spielen.


RISIKO | Unter solchen angestrahlten Felsen verbergen sich entweder fiese Mutanten oder ansehliche Belohnungen.

KAPITEL 4: DIE INSEL DER SERAPHIM

LEGENDE

SQ Steuerkristalle

Schatten

Licht

STEUERKRISTALLE

„Beam me up, Scotty!" – Das können Sie mit dieser Nebenmission auch!



ZEITLOS | Die Seraphim Tilda empfängt Sie in ihrem Labor mitten in der Einöde und schickt Sie direkt auf eine Reise.



ABSTECHER | …zurück in das Gebiet des ersten Kapitels, wo Sie während des kurzen Ausflugs einige Kristalle ausliefern.

Die Insel der Seraphim ist, gemessen am Glanz ihrer Bewohnerinnen, ganz schön trostlos. Wenn Sie sich von all dieser Kargheit mal eine kurze Pause gönnen wollen, begeben Sie sich in den äußersten Osten des Eilandes. Auf einer Landzunge wartet dort nämlich die Seraphim Tilda in ihrem Labor. Wenn Sie mit ihr sprechen, erfahren Sie, dass die edle Dame einige Steuerkristalle hat, die dringend in ein Observatorium der Hochelfen gebracht werden müssen. Dessen Leiter Rumbolir hat die Steinchen nämlich „vor Kurzem" bei ihr geordert. Und bevor Sie sich fragen, wo sich in der Ödnis der Seraphim-Insel bitte ein Observatorium verbergen soll, kommt Tilda bereits mit der Lösung daher. Sie beamt Sie nämlich einfach zur Stätte der Hochelfen, die Sie abhängig von Ihrer Spielfigur bereits im ersten Kapitel besucht haben könnten. Wenn Sie sich sicher auf der anderen Seite materialisiert haben, halten Sie ein Pläuschchen mit einer gewissen Astina. Wie sich herausstellt, handelt es sich bei ihr um die Ururenkelin des gesuchten Rumbolir. Dieser ist nämlich schon seit geschlagenen 150 Jahren tot! Stattdessen nimmt nun seine Nachfahrin höchst erfreut die Steuerkristalle in Empfang, woraufhin Sie wieder zu Tilda zurückteleportiert werden. Die sieht das alles ganz locker, meint nur, dass sie sich eben ein wenig Zeit gelassen habe, und bedankt sich zum Abschluss noch artig bei Ihnen. 150 Jahre sind für einen unsterblichen Engel nun mal keine lange Zeit …

KOMPLETTLÖSUNG – KAPITEL 5

Von: Peter Bathge, Christoph Schuster, Tobias Weituschat

Es wird heiß! Wir geleiten Sie sicher durch die feurigen Lavaflüsse der Drachenhöhlen.

Drachen sind mächtige und weise Geschöpfe. Sie können jedoch auch unheimlich grausam sein. Dementsprechend ist im Umgang mit diesen Schuppentieren viel Fingerspitzengefühl gefragt. Wie genau sich dieses definiert, davon gibt es in **Sacred 2** zwei Auffassungen, die wir Ihnen beide nicht vorenthalten wollen.

KAMPAGNE DES LICHTS

FEUER, SCHWEFEL, SCHATTEN

Wenn Sie hinter dem Tempel der Seraphim in die Eingeweide der Insel hinabgestiegen sind, treffen Sie alsbald auf einen Drachenjäger 1. Er will Ihnen helfen, eine Drachenschuppe für das Amulett zu besorgen, um mit Mer-Kil sprechen zu können. Bei einer verendeten Riesenechse wartet die benötigte Schuppe auf Sie beide 2. Danach müssen Sie alleine weiterziehen.

Ein Gespräch mit den Gefangenen des Drachenkults bringt Sie auf die Fährte des Rebellenanführers Schwarzhammer 3. Ihn finden Sie auf der Insel oberhalb des Labyrinths im Norden 4. Schwarzhammer bittet Sie darum, den Drachen Xanthiar zu erschlagen, der den Weg zum Rebellen-Außenposten und Mer-Kil versperrt 5.

Wenn Sie die Bestie in einem zähen Kampf niedergerungen haben (beachten Sie dazu unseren Kasten auf der nächsten Seite), befreien Sie die Sklaven, die ursprünglich als Mitternachtssnack für den Drachen vorgesehen waren 6. Am Außenposten verrät Ihnen der Vorsteher den Aufenthaltsort Mer-Kils und fertigt Ihnen das wichtige Schutzamulett 7.

DER ÄLTESTE UNSTERBLICHE

So gerüstet, treten Sie dem roten Drachen auf der südlichsten Insel gegenüber und fragen ihn nach dem Schlüssel zur Großen Maschine 8. Doch selbst die mächtige Echse hat in alter Rollenspiel-Tradition ein Problem, das nur ein Held wie Sie lösen kann: Bevor Sie die gewünschte Information erhalten, müssen Sie den Feuerdämon Carnach beseitigen 9.

Ist das geflügelte Ungeheuer niedergestreckt, geht es zu Mer-Kil zurück, der Ihnen den Weg nach Süden weist: Die einstige Hauptstadt der Elfen im Dschungel ist Ihr neues Ziel. Dort steht seit Jahrhunderten die Große Maschine in einem längst überwucherten Tempel. Durch ein Portal gelangen Sie in die Sümpfe nördlich davon, wo das sechste Kapitel beginnt 10.

KAMPAGNE DER SCHATTEN

FEUER, SCHWEFEL, SCHATTEN

Kaum steigen Sie in die Katakomben unter der Seraphiminsel hinab, begegnen Sie nach wenigen Dutzend Metern bereits einem Drachenjäger 1. Als finsterer Charakter sollen Sie die entflohenen Futterreserven des Drachen Ordaurcil wieder einfangen. Dazu bekommen Sie ein Amulett überreicht, mit dem Sie die lebendigen Fleischvorräte nur noch einzusammeln brauchen. Laufen Sie einfach unsere Route ab und sprechen Sie unterwegs die Menschengruppen an. Am Ende des Weges wartet der Drache höchstselbst 2. Statt des erhofften Lohnes, einer Drachenschuppe, gibt der uns aber ordentlich Feuer. In Notwehr töten Sie den Drachen (Tipps dazu auf der nächsten Seite) und haben anschließend genug Auswahl an Schuppen.

Der Drachentöter verrät Ihnen nun, wie es weitergeht: Es warten weitere Drachen. Keine Angst, Nimdauril 3 ist ehrenwert und hält Wort. Verhelfen Sie seinem entflohenen Frühstück zu einem brutalen Tod und der Feuerspucker verrät Ihnen, wo die Reise hingeht. Außerdem gibt er Ihnen den Tipp, dass Sie auf Menschenfleisch aus kulinarischen Gründen wirklich verzichten sollten. Es folgt ein Intermezzo in einem Außenposten der Menschen 4. Diese sind zu Beginn wenig hilfsbereit. Das ändert sich, sobald Sie andeuten, dass ein Drache von der Position des Lagers Wind bekommen könnte. Die Menschen sind plötzlich megafreundlich: Sie verraten den Weg zum Drachen Mer-Kil und schmieden Ihnen sogar ein Schutzamulett aus der Drachenschuppe.

DER ÄLTESTE UNSTERBLICHE

Dem weisen, alten Geschöpf gehen unsere weltlichen Belange leider am schuppigen Hintern vorbei 5. Ihn plagt allerdings eine andere Sorge: Carnach!

Dieser Dämon könnte der Vormachtstellung des alten Mer-Kil gefährlich werden. Bevor es so weit kommt, sollen Sie einschreiten 6. Diese Bestie ist wahnsinnig gefährlich. Wie Sie das Vieh nichtsdestotrotz kleinkriegen? Dabei hilft Ihnen unser Kasten auf der nächsten Seite.

Sobald der Carnach tot ist, kehren Sie zu Mer-Kil zurück 5. Dieser verrät Ihnen, dass Sie zunächst in die südlichen Sümpfe müssen. Dankenswerterweise öffnet er Ihnen auch gleich ein Portal dorthin. ❑



FEURIGES DUELL | Neben den großen Brummern warten viele kleine Drachen darauf, dass Sie ihnen eine Lektion erteilen.



GEMEIN | Obwohl wir für Ordaurcil eine Quest erledigen, möchte er uns fressen. Das kann er vergessen!



VERSTRAHLT? | Die Frage nach Gesundheitsrisiken magischer Portalreisen bedarf noch weiterer Forschungen.

KAPITEL 5: FEUER UND SCHWEFEL

LEGENDE
Schatten
Licht



DIE DRACHEN

In den Katakomben unter der Seraphiminsel wartet ein überaus zäher Drache auf Sie. Obendrein stehen ihm viele kleine Begleiter zur Seite.

Bevor Sie Xanthiar (Lichtkampagne) oder Ordaurcil (Schattenkampagne) zum Zweikampf fordern, sollten Sie zuerst die normalen Gegner in der Umgebung anlocken und erledigen.
Im Kampf gegen die Riesenechse setzen Sie vorzugsweise Waffen oder Magie mit Gift- und Eisschaden ein. Passen Sie auf den Drachenatem auf und nutzen Sie Zauber, die verlangsamen oder lähmen. Pflicht: Reliquien mit Feuerresistenz.

BOSSKAMPF: DER CARNACH

Bei diesem Balrog ... äh, Carnach hat sich Ascaron offenbar von Der Herr der Ringe inspirieren lassen. Doch das Plagiat bringt Sie ebenso ins Schwitzen wie das Original den Zauberer Gandalf.



Das Äußere lässt es vermuten: Der Carnach setzt vor allem auf Feuerattacken. Er lässt Lava aus dem Boden schießen oder schickt einen ganzen Schwall an Flammen in Richtung Ihres Helden. Im Nahkampf schwenkt er seinen Speer. Ist der Carnach angeschlagen, teleportiert er sich in der Gegend herum und beschwört Feuerelementare, die ihn heilen. Kümmern Sie sich um die Dienerkreaturen, sobald sie auftauchen.
Am besten schlagen Sie im Kampf mit dem Carnach aus der Distanz zu. Den magischen Attacken weichen Sie leicht aus, der Dämon sucht kaum den Nahkampf. Wie bei den Drachen bringt die Mischung aus Kälteschaden und Feuerresistenz den Sieg.

KOMPLETTLÖSUNG – KAPITEL 6

Von: Peter Bathge, Christoph Schuster, Tobias Weituschat

Kapitel 6 unserer Reise: Wir verhindern, dass Sie tragisch als Moorleiche enden!

Wer mag schon Sümpfe? Es ist dort immer ein wenig nasskalt, es riecht faulig und der Nebel erzeugt eine bedrohliche Atmosphäre ... außerdem nervt das matschige Geräusch bei jedem Schritt unheimlich.

Wir können zwar nicht versprechen, Sie trockenen Fußes hindurchzugeleiten, aber unsere beiden Wege führen Sie sicher ans Ziel.

KAMPAGNE DES LICHTS

FAMILIENBANDE

Mit Mir-Kul als Empfehlung werden Sie von den Echsenmenschen in der Siedlung südlich des Startortes freundlich aufgenommen 1. Allerdings brauchen Sie erst einen Familiennamen, bevor Sie sich in Richtung Dschungel begeben dürfen. Die Familie Grakk nimmt Sie in ihrer Mitte auf 2. Sogleich schicken Sie Ihre neuen Verwandten mit einer Schriftrolle mit den Namen verstorbener Familienmitglieder auf den Weg nach Osten 3.

Doch vor der Ablieferung steht ein heftiger Kampf gegen einen mysteriösen Nebel samt Zombies. Vertreiben Sie den Nebel und sichern Sie zusammen mit Thazziz die Baustelle der Gedenkstätte 4. Dann ziehen Sie auch schon weiter nach Westen.

GEGEN DEN NEBEL

Ein Mitglied Ihrer neuen Familie benötigt Unterstützung, denn der Nebel greift auch dessen Dorf an 5. Erledigen Sie alle Untoten, bis der Nebel verschwindet. Der Echsenmensch verspricht daraufhin, Sie zum Übergang in die Wüste zu führen. Doch zuerst braucht er Ringelblumen, mit denen sich das Dorf vor dem Nebel schützen kann. Folgerichtig verdingen Sie sich als Hobby-Gärtner und pflücken die Blümchen auf dem Feld südlich des Dorfs 6.

Immer noch begleitet von Ihrem Echsencousin, kämpfen Sie sich danach bis in den südlichsten Zipfel der Sümpfe durch, wo der Nebel bereits auf die finale Konfrontation wartet 7. Mit unseren Tipps (siehe Kasten) sollte der Boss aber kein Problem darstellen. Ist er erledigt, lassen Sie den Echsenmenschen die Maschine abdichten und stellen so sicher, dass der Nebel ein für alle Mal verschwindet. Anschließend zeigt Ihnen Ihr Begleiter den Weg ins nächste Gebiet.

KAMPAGNE DER SCHATTEN

WIDER DIE ERINNERUNG

Die erste Siedlung, auf die Sie treffen, heißt Sethiaz 1. Um in den etwas verworrenen Kult der Echsenmenschen aufgenommen zu werden, sollen Sie eine Prüfung bestehen. Dazu müssen Sie die Kreatur, die auf dem Schädelfelsen haust 2, töten und anschließend deren Fell zurück ins Dorf bringen. Die Sache ist für einen erfahrenen Abenteurer wie Sie natürlich ein Klacks. Ehe man sichs versieht, sind Sie ein anerkannter Kamerad der Echsen. Anschließend machen Sie sich auf den Weg zu einer unfertigen Gedenkstätte 3. Ihre Mitkultisten bitten Sie nämlich darum, die Fertigstellung des Denkmals zu verhindern. Die Untoten der Gegend dürfen keine Ruhe finden!

Nach getaner Arbeit geht es weiter Richtung Südwest. Dort befindet sich das Oberhaupt des Kultes 4 und plant einen Angriff: Auf einem nahe gelegenen Ringelblumenfeld pflücken Echsenmenschen besagte Pflanze, um daraus Räucherkerzen zu fertigen. Diese Kerzen halten einen berüchtigten „Nebel" fern. Das passt den Kultisten überhaupt nicht in den Kram. Folgen Sie Ihren Clanbrüdern Richtung Feld 5 und tränken Sie die Erde mit Echsenblut. Nach der erfolgreich geschlagenen Schlacht unterhalten Sie sich erneut mit dem Anführer des Kultes.

GEGEN DEN NEBEL

Dieser ist ganz begeistert von Ihrer Arbeit. Er erklärt sich dazu bereit, Ihnen die Unsterblichkeit zu schenken. Dazu müsste er Sie allerdings töten, damit Sie anschließend als Untoter wieder auferstehen. Wir sind überzeugt, dass die Sache einen Haken hat, und lehnen lieber ab. Bevor Sie das Dorf gen Süden verlassen, schließt sich Ihnen noch einer Ihrer ehemaligen Brüder an. Das ist insofern praktisch, da er den Weg in die Wüste kennt. Zuvor müssen Sie sich allerdings die Passage freikämpfen. Sie haben es eventuell bereits vermutet: Es wartet der sagenumwobene „Nebel" 6. Hätten Sie mal lieber ein paar Ringelblumen gepflückt und daraus Räucherstäbchen gemacht! Doch noch ist nichts verloren, wir helfen Ihnen mit einer Kampfstrategie auf der gegenüberliegenden Seite.

Ist der Feind bezwungen, geht es auf Richtung Wüste. Die Moorluft hatte scheinbar eine belebende Wirkung, denn hier war wirklich ständig was geboten. Der Sumpf wird also in guter Erinnerung behalten, trotz all der Bekloppten ... ❑



STEINIG | Die Elementare gibt es zu jeder der fünf Schadensarten. Im Sumpf lauert natürlich ein Giftelementar.



TIERISCH | Die Fauna des Sumpfes begrüßt Ihr Eindringen mit wenig Begeisterung; Fledermäuse und Spinnen greifen an.



BLUTSAUGER | Passen Sie auf die hinterlistigen Olme auf, sie saugen Ihnen die Energie aus, um sich selbst damit zu heilen.

KAPITEL 6: DIE SÜMPFE DER ECHSEN

LEGENDE
Schatten
Licht

BOSSKAMPF: DER NEBEL

Nur weil der Bossgegner der Sümpfe keinen Körper besitzt, heißt das nicht, dass er besonders leicht aus den (nicht vorhandenen) Latschen kippen würde. Die boshafte Wolke beeindruckt mit ihrer Penetranz.

Den Regenmantel können Sie im Schrank lassen: Im Vergleich mit den anderen Zwischengegnern in **Sacred 2** ist dieser ein Kinderspiel. Dafür stehen Sie dem geisterhaften Boss gleich drei Mal gegenüber. Fies: Sie können ihn nicht direkt angreifen. Trotzdem schädigt er Sie im Gegenzug mit seinen Zaubern. Zudem beschwört er regelmäßig Gruppen von Untoten, die Sie in Nahkämpfe verwickeln. So haben Sie es schwer, den magischen Attacken auszuweichen.

Egal ob Sie aus der Distanz zuschlagen oder am liebsten die Nahkämpfe suchen: Statt beim Versuch, den Nebel anzugreifen, in der leeren Luft herumzustochern, konzentrieren Sie sich auf die Zombies. Obwohl davon Massen auftauchen, sind sie relativ einfach zu besiegen. Und mit jeder vernichteten Gruppe sinken die Lebenspunkte des Nebels. Versuchen Sie wenn möglich seiner Magie zu entgehen, Reliquien mit Zauberresistenz helfen dabei. dann sollte dieser Boss in null komma Nix im Orkus verschwinden.



KOMPLETTLÖSUNG – KAPITEL 7

Von: Peter Bathge, Christoph Schuster, Tobias Weituschat

Von fremden Kulturen und glühender Hitze: das obligatorische Wüstenkapitel

Was für ein Kontrast: Nachdem Sie die feuchten Sumpfgebiete verlassen haben, geht es jetzt in die Wüste.

KAMPAGNE DES LICHTS

ERBFOLGESTREIT

Vom Höhleneingang aus bewegen Sie sich den Hügel hinunter und treffen schon bald auf eine Wegblockade 1. Ihr Echsenfreund bleibt bei den Stammesmitgliedern, Sie gehen Richtung Süden.

An der Oase werden Sie Zeuge eines Überfalls von Banditen 2. Helfen Sie den Wachen und sprechen Sie anschließend mit einem der Einheimischen. Er erzählt Ihnen von dem Streit um die Krone zwischen dem Prinz und seinem Onkel. Sie sollen die Schriftrolle des Höllenfeuers besorgen und sie dem Bruder des verstorbenen Königs aushändigen.

Das gute Stück wird in einer Höhle im Westen aufbewahrt 3. Lassen Sie die anderen Schätze unberührt, wenn Sie nicht auf einen harten Kampf aus sind. In der Hauptstadt übergeben Sie dem Onkel des Prinzen die Schriftrolle 4. Er schickt Sie sofort weiter nach Norden, wo der Alchemist Assim lebt, der die Formel als Einziger entziffern kann 5.

Mit Assim im Schlepptau brechen Sie auf, kommen aber nicht weit: Eine Abordnung des Prinzen will Sie für dessen rachsüchtige Pläne einspannen 6. Keine Chance! Die Handlanger des Schurken fallen unter Ihren Hieben.

DAS ENDE DES SKORPIONS

Zurück beim neuen König, eröffnet Ihnen Assim, dass man das Blut des Garganthropods benötigt, um das Höllenfeuer zu entzünden. Weil der König diese schreckliche Waffe für immer außer Gefecht setzen möchte, sollen Sie den Garganthropod besiegen und seine Überreste verbrennen.

Den riesigen Skorpion finden Sie südwestlich im Inneren eines Felsplateaus 7. Ist das Untier Geschichte, machen Sie dem König erneut Ihre Aufwartung 8 und können endlich den Dschungel betreten 9.

KAMPAGNE DER SCHATTEN

ERBFOLGESTREIT

Sonnencreme mit hohem Lichtschutzfaktor, ausreichend Flüssigkeit, ein ortskundiger Begleiter – diese Dinge sollten Sie auf Wüstenexpeditionen dabei haben. Es kann also losgehen und unser Echsenfreund führt uns sicher in sandige Gefilde. Am Eingang zur Wüste treffen wir auf eine einheimische Grenzkontrolle 1. Um passieren zu dürfen, muss man sich als echter Krieger beweisen. Dazu sollen Sie Ihren Echsenbegleiter im Duell auf Leben und Tod besiegen. Augenblicke später ist der letzte Punkt unserer anfänglichen Checkliste Geschichte …

Die Hitze ist unerträglich, uns plagt der Durst, erst mal auf zur nächsten Oase 2. Statt Datteln und braun gebrannter Schönheiten wartet leider nur ein Anhänger des Prinzen auf Sie. Es folgt eine Geschichtsstunde über das Wüstenreich: alter König tot; junger Prinz will Macht; Onkel sitzt dank Stammesfürsten auf dem Thron. Was Sie die ganze Sache angeht? Der tyrannische kleine Prinz ist aber beim Großinquisitor beliebt … und da jener Ihr Vorgesetzter ist, müssen Sie natürlich helfen.

Besuchen Sie Euer Ehren im nahen Städtchen El-Darrag 3. Der junge Mann hat sogar schon einen Plan ausgeheckt: Mithilfe des mächtigen Höllenfeuers will er die Stammesfürsten so sehr einschüchtern, dass sie ihn zum Herrscher wählen. Dazu braucht es aber eine besondere Zutat: Basiliskenaugen. Wer sich jetzt auf einen Bosskampf freut, wird enttäuscht. Sie luchsen die Utensilien einer Karawane ab, die in der Nähe vorbeizieht 4. Die Beute liefern Sie beim Prinzen ab, der in der Wüste ein Lager aufgeschlagen hat 5.

Es stellt sich dummerweise heraus, dass nur der Alchemist des Königs das Feuer entfachen kann. Der ist allerdings ein Fan des Onkels, muss also überlistet werden. Dazu ziehen Sie nach Nordosten, um dort einen Abgesandten des aktuellen Herrschers um die Ecke zu bringen 6. Sie schnappen sich das Eilschreiben des toten Mannes und geben sich beim Alchemisten 7 als der echte Geleitschutz aus. Tatsächlich schützen und geleiten Sie den alten Mann. Allerdings zum Prinzen 8 statt zum König!

DAS HÖLLENFEUER ENTFACHT

Der Prinz ist erfreut; nach kurzer Folter offenbart der Alchemist die letzte Zutat: Skorpionenblut! Jetzt kommt tatsächlich der nächste Bosskampf 9. Das knifflige Duell schaffen Sie mit unserer Hilfe im Kasten nebenan. Ist das Krabbelvieh tot, müssen Sie das Blut nur noch beim Prinzen 10 abliefern. Weiter geht's nach Süden in die grüne Hölle Ancarias! ❏



GRELL | Die Angreifer der schutzlosen Oase vertreibt die Seraphim mit göttlicher Hilfe besser als mit jedem Pfefferspray.

HEILIGE HALLEN | Warum brennen in einer Höhle in der Wüste Fackeln? Egal, so sehen wir in den Gräbern wenigstens etwas.

MISCHUNG | Die Gegner der Wüste sind um einiges abwechslungsreicher als die Landschaft: Greifen, Löwen, Skarabäen …

KAPITEL 7: UNTER SENGENDER SONNE

LEGENDE

SQ1 Trockene Götter

Schatten

Licht

DRACHENTÖTER | Ganz im Südosten der Wüste erwarten Sie Kämpfe mit Drachen und wertvolle Schätze.

BOSSKAMPF: DER GARGANTHROPOD



Alles mit mehr als vier Beinen ist Ihnen ein Graus? Dann müssen Sie den Boss von Kapitel 7 blind besiegen: einen riesigen Skorpion!

Mit Scheren und Schwanz setzt Ihnen dieser Boss im Nahkampf gut zu. Außerdem sticht er mit seinem lähmenden Stachel nach Ihrem Charakter. Regelmäßig ruft der Garganthropod Unterstützung in Form dreier mutierter Skorpione herbei.

Magisch begabte Helden könnten an diesem Endgegner verzweifeln. In Rekordzeit kommt er auf Schlagdistanz heran, sein Reflexionszauber macht ihn gegen Magie praktisch immun. Sie müssen Ihre Zauber genau mit seinem Schutzschild abstimmen, um Erfolg zu haben. Daher müssen Sie sich auf den Nahkampf besinnen und Ihren Gegner möglichst lähmen oder verlangsamen.

Dass eine hohe Giftresistenz wichtig ist, versteht sich von selbst. Kümmern Sie sich außerdem um die T-Skorpione, sobald sie aus dem Boden kriechen. Denn nach einer Weile ruft der Garganthropod neue herbei – egal ob Sie die ersten drei vernichtet haben oder nicht.

TROCKENE GÖTTER



Gottlosigkeit wird von Entwickler Ascaron nicht geduldet: In den Dünen wartet ein Tempel auf seine Entdeckung, in dem Sie Ihrem Gott huldigen dürfen.

Erinnern Sie sich noch daran, bei der Charaktererstellung einen von sechs Göttern gewählt zu haben? „Nettes Feature“, dachten Sie, „aber welcher Sinn steckt dahinter?“ In der Wüste können Sie endlich Ihr Glaubensbekenntnis ablegen.

Davor verlangt ein Priester, dass Sie doch bitte reines Wasser und eine Opfergabe besorgen, um Ihrem Gott zu huldigen. Worum es sich bei dieser Opfergabe im Einzelnen handelt, unterscheidet sich von Gott zu Gott. Haben Sie das Gewünschte in der näheren Umgebung eingesammelt und in den Tempel gebracht, empfangen Sie die Taufe und dürfen sich fortan als offizieller Kultist Ihres Gottes bezeichnen.

Doch natürlich ist das noch nicht genug, um einen Gott nachhaltig zu beeindrucken. Die Priester schicken Sie noch auf weitere Botengänge und fordern Gefälligkeiten ein. Gesetzt den Fall, dass Sie nicht vorher die Nerven verlieren, winkt am Ende der Questreihe eine individuelle Fähigkeit.

KOMPLETTLÖSUNG – KAPITEL 8

Von: Peter Bathge, Christoph Schuster, Tobias Weituschat

Halten Sie durch, das Ziel ist bereits in Sichtweite!

Die Gluthitze der Wüste liegt hinter Ihnen, doch die richtig heiße Phase Ihres Abenteuers wartet noch auf Sie. Im Dschungel lauern Wildkatzen und Spinnen. Eingeborene machen Ihnen das Leben mit Säbeln und Blasrohren schwer. Aber die Mühe lohnt sich! Ruinen mystischer, uralter Kulturen und bildhübsche Wasserfälle entschädigen für so manche Gefahr.

KAMPAGNE DES LICHTS

DIE VERGESSENE STADT

Sie finden, dass Moskitos wunderbare Haustiere abgeben? Ihre Freunde nennen Sie Tarzan? Dann werden Sie den Ausflug in den Dschungel sicherlich genießen, auch wenn Sie nicht zum Vergnügen hier sind.

Am Saum des Tropenwalds berichtet ein Archäologe vom Fund der Vergessenen Stadt, die allerdings von einem fliegenden Ungeheuer bewacht wird 1. Das erschreckt Sie nicht – auf zur großen Tempelanlage im Süden 2!

Im Dschungel laufen Sie keine Gefahr, sich zu verirren: Zwei Levelschläuche führen Sie direkt zum Ziel. Bevor Sie auf der Suche nach der großen Maschine in die Katakomben hinabsteigen, verlangt aber zunächst noch ein weiterer Bossgegner Ihre Aufmerksamkeit. Wie Sie Kral am besten vom Himmel holen, lesen Sie in unserem Kasten auf der nächsten Seite.

Aktivieren Sie im Raum unter dem Tempel der Reihe nach die Säulen: Ein Hologramm klärt Sie darüber auf, dass die „Große Maschine" nicht mehr hier ist. Ihren Standort haben die Wächter in die Einöde weit im Westen der Welt verlegt. Als zusätzliche Sicherheitsmaßnahme verbirgt ein magischer Schild die Maschine vor sterblichen Augen. Um ihn abzuschalten, benötigen Sie einen Schlüssel, der von den Dryaden auf deren Insel gehütet wird. Dorthin gelangen Sie mit einem Schiff, das vor der Küste ankert 3.

KAMPAGNE DER SCHATTEN

DIE VERGESSENE STADT

Nachdem Sie die Wüste Ancarias verlassen haben, wartet mit dem Dschungel die nächste Herausforderung auf Sie. Sand und Skorpione gehören somit der Vergangenheit an. Machen Sie sich stattdessen auf Begegnungen mit Raubkatzen, Riesenspinnen und wilden Garema-Kriegern gefasst. Nur harte Kerle scheinen hier Überlebenschancen zu haben.

Direkt an Ihrer ersten Reisestation, einem Ausgrabungscamp 1, beweist Ihnen ein nerviger Archäologe aber das Gegenteil. Der Typ ist ganz heiß auf eine verschollen geglaubte Pyramide mitten im Urwald. Da selbige jedoch von bösen und mächtigen Dämonen bewacht wird, sollen Sie doch bitte vorgehen und den Weg freimachen. Während der Forscher sich vor Freude fast in die Hosen macht, schmieden Sie finstere Pläne: „Man könnte den Dämon töten, aber dafür die Raubkatzen und die einheimischen Kannibalen zur Pyramide locken …"

Letzten Endes folgen Sie einfach dem eingezeichneten Weg durch die Tropen und besiegen alles, was Ihnen in die Quere kommt, bis Sie schließlich eine alte Tempelanlage im Stil der Mayas vorfinden. Der Archäologe hatte recht: Die alten Bauwerke sehen wirklich beeindruckend aus. Außerdem hausen tatsächlich Dutzende Dämonen in den Gemäuern. Doch keine Angst, diese feschen Flieger fallen genauso unter Ihren mächtigen Hieben und Zaubersprüchen wie Ihre bisherigen Feinde.

Wächterdämon Kral, praktisch der Oberflieger, spielt aber in einer anderen Liga 2. Damit Sie auch diesen Kampf gewinnen, geben wir Ihnen auf der rechten Seite nützliche Tipps. Nachdem Sie einen auf Flugabwehrkommando gemacht haben, betreten Sie endlich die alten Ruinen.

Die „Große Maschine" ist weg! Nur noch einige Tempelwächter stehen deaktiviert in der Gegend herum. Hauchen Sie diesen neues Leben ein, indem Sie die Säule neben dem jeweiligen Wächter anklicken. Die Hologramme offenbaren, dass die Maschine weggebracht wurde – da wären wir ja von alleine nie draufgekommen! Und da sie unsichtbar ist, braucht man einen speziellen Schlüssel.

Nach kurzer Absprache mit Ihrem Chef, dem Großinquisitor, statten Sie der Insel der Dryaden einen Besuch ab. Dazu verlassen Sie die Tempelanlagen Richtung Norden und buchen am Hafen eine kleine Bootstour 3. Die Umgebung ändert sich jedoch wenig: Es geht wieder in den Dschungel, Sie werden es also weiterhin mit vielen Krabbeltieren zu tun haben. Immerhin wollen Ihnen auf der Insel statt gnomenähnlicher Garema-Krieger sexy Dryaden ans Leder – eine klare Verbesserung der Lage! ❑



WILDKATZEN | Im Dschungel treffen Sie auf wilde Panther. Die majestätischen Kätzchen wollen aber leider nicht schmusen.



GIFTIG | Viele Urwaldbewohner attackieren Sie mit Gift. Giftresistenz ist daher im Dschungel Gold wert.



ALTE GEMÄUER | In den Ruinen finden Sie zwar nicht die „Große Maschine", aber dafür frische Spuren der Tempelwächter.

KAPITEL 8: TROPISCHES KLIMA

BOSSKAMPF: KRAL, DER GEFLÜGELTE



Die Vergessene Stadt wird von einem Boss der besonderen Sorte bewacht: Kral ist halb Monster, halb Maschine. Er fliegt und setzt einen Flammenwerfer ein. Abgedreht genug für Sie?

Kral wirkt wie die Fantasy-Version eines Comanche-Kampfhubschraubers: Statt wärmesuchender Raketen feuert der Wächter der Vergessenen Stadt Bälle aus T-Energie ab, auf die Ihr Held besonders allergisch reagiert. Mit umgedrehten Steuerdüsen röstet Sie Kral auf kurze Distanz wie mit einem Flammenwerfer. Die Bestie verfügt zudem über ein beachtliches Lungenvolumen: Ein Schrei von ihr lässt den Helden nicht nur mit den Ohren schlackern, sondern seine Rüstung beginnt mit dem Schall mitzuschwingen und verursacht hohen Schaden. Im Nahkampf müssen Sie auf Krals dornigen Schwanz achtgeben. Wenn es sich anbietet, taucht er auch gerne mal ab und fährt wie ein Blitz auf Sie herab.

Obwohl Kral permanent am Himmel klebt, ist es möglich, ihn im Nahkampf zu verletzen. Allerdings bietet es sich bei diesem Gegner an, auf eine Schusswaffe oder Magie auszuweichen. Denn der schüchterne Kral wahrt gerne Distanz. Seinen Feuerstößen weichen Sie aus, sofern Sie flink genug sind. Beobachten Sie das Maschinenwesen genau: Bevor es seine mächtigsten Attacken ausführt, muss es an einer der vier Ladestationen Energie tanken. Zerstören Sie die Stationen und Sie haben fortan Ruhe vor den gefährlichen T-Energie-Bällen. Das erleichtert den Kampf spürbar.

KOMPLETTLÖSUNG – KAPITEL 9 & 10

Von: Peter Bathge, Christoph Schuster, Tobias Weituschat

Mensch gegen Maschine. Lebendig gegen mechanisch. Ring frei zur letzten Runde!

Es liegen dutzende Stunden voller Abenteuer hinter Ihnen. Sie haben hunderte oder gar tausende Bestien und Schurken erlegt. Sie haben Leid verursacht oder Wesen in Not geholfen. Ihren Weg pflastern dutzende Flaschen, da auf Heiltränke kein Pfand erhoben wird. Das Ende liegt in greifbarer Nähe. Und wir zeigen ein letztes Mal zwei Wege auf, wie Sie diesem Mammutwerk von einem Action-Rollenspiel beikommen.

KAMPAGNE DES LICHTS

GRÜNE INSELN (KAPITEL 9)

Obwohl es in der Heimat der Dryaden an allen Ecken grünt und blüht, ist dort längst nicht alles in bester Ordnung. Dranaigh, die Priesterin des Küstendorfes, erklärt Ihnen, warum: Eine Tagebaumine der Elfen verpestet die Luft, Sie sollen den Betrieb schließen. Endgültig. Ein paar Wächter verteidigen das Bergwerk tapfer, doch Ihnen sind sie nicht gewachsen 1. Zwei Ork-Sklaven fliehen beim abrupten Tod ihrer Wärter. Sie treffen sie später wieder.

Zurück bei Dranaigh ist die Priesterin zwar erfreut, gibt Ihnen aber eine weitere Aufgabe: Banditen haben eine Dryade entführt und halten sie in einem umzäunten Lager irgendwo im Wald fest. Auf dem Weg zu dem Versteck der Halunken begegnen Ihnen die erwähnten Orks, die sich Ihnen aus Dankbarkeit für ihre Befreiung aus der Mine anschließen 2. Haben Sie die zähen Wegelagerer in den Staub geschickt, dankt Ihnen die Gerettete 3. Allerdings gibt sie sich kurz angebunden und bittet Sie nur darum, sich in der Hauptstadt der Dryaden mit ihr zu treffen, dann wolle sie alles erklären.

TÖDLICHER KRISTALL

Im Zentrum der Insel stellt sich die befreite Gefangene als Anführerin der Dryaden heraus. Während Sie noch staunen, plaudert die Herrscherin der Dryaden munter weiter: Der gesuchte Schlüssel befindet sich in einer Höhle im Norden der Insel, bewacht von einem angeblich unbesiegbaren Kristallwesen namens Facetteleon 4.

Dort angekommen, stellen Sie fest, dass die Dryade nicht übertrieben hat: Selbst mit unseren Tipps im Kasten auf der nächsten Seite entpuppt sich das Facetteleon als harter Gegner. Bricht das Kristallmonster schlussendlich doch unter Ihren Hieben zusammen, können Sie den Schlüssel aufnehmen, die Höhle verlassen und anschließend per Schiff in Richtung Einöde davonsegeln 5.

DIE EINÖDE (KAPITEL 10)

Sacred 2 bittet im letzten Gebiet der Kampagne zum großen Finale. Und tatsächlich berichtet ein Offizier von epischen Geschehnissen, kaum dass Sie Ihr Schiff verlassen haben 1: Eine Allianz der Lichtvölker kämpft gegen die Armee der Inquisition um die Kontrolle über die Große Maschine. Sie sollen sich zu Ihrem Mentor Liosilach durchschlagen und müssen nebenbei noch etliche Dämonen besiegen, die in der Einöde wie Unkraut gedeihen. Und dann sind da auch noch die Tempelwächter, die sich dem Dienst an der Großen Maschine verschrieben haben.

Der Weg zum Endkampf ist denkbar einfach, folgen Sie einfach den orangefarbenen Markierungen den einzigen möglichen Weg entlang. Zwischendurch sind Sie Zeuge erbitterter Kämpfe zwischen Seraphim und Inquisitoren. Schließlich erreichen Sie den riesigen Felsentempel, in dem sich die Große Maschine befindet 2.

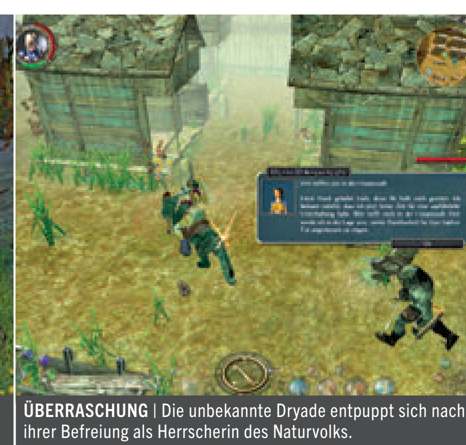
DIE GROSSE MASCHINE

Im Innern erwartet Sie eine düstere Atmosphäre. Wühlen Sie sich durch Massen an Feinden bis zur Brücke. Mit einem Inquisitor bittet dort ein mächtiger Gegner, der noch das Blut einer Seraphim an den Händen hat, zu einem an **Star Wars** erinnernden Kampf. Tiefer in den Eingeweiden des Tempels treffen Sie Ihren Mentor Liosilach. Mit ihm an Ihrer Seite laufen Sie vor dem Eingang zum Allerheiligsten Großinquisitor Nimonuil in die Arme. Der bietet Ihnen einen schnellen Tod im Austausch für den Schlüssel zur Großen Maschine an. Sie lehnen den Deal überraschenderweise ab. Leider überlebt Liosilach das anschließende Gefecht mit dem Oberfiesling nicht, die letzten Schritte auf Ihrem Weg müssen Sie alleine gehen.

Im Herzen des Tempels wartet ein Händler auf Sie und versorgt Sie zum letztmöglichen Zeitpunkt mit Tränken. Doch solche Nichtigkeiten rücken schnell in den Hintergrund, als Sie sich ins Zentrum der kreisrunden Kammer vorwagen. Zwei Schalter müssen Sie noch betätigen und den Schlüssel von der Dryadeninsel ins Schloss stecken, dann endlich stellen Sie sich dem Endgegner. Ist der mithilfe unserer Tipps besiegt, drücken Sie den angezeigten Knopf und die Kampagne ist beendet.


NORMAL | Wie alle Rechner stürzt auch die Große Maschine ab, wenn Sie zur richtigen Zeit den falschen Knopf drücken.


FEUERHOLZ | Irgendetwas hat diese Bäume zornig gemacht. Vielleicht die Rückkehr zum Holzofen wegen der Gaspreise?


ÜBERRASCHUNG | Die unbekannte Dryade entpuppt sich nach ihrer Befreiung als Herrscherin des Naturvolks.

KAPITEL 9: DIE DRYADENINSEL

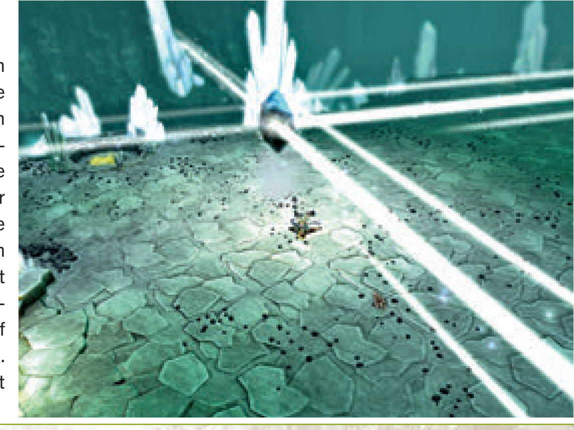
LEGENDE
Schatten
Licht

BOSSKAMPF: DAS FACETTELEON

Unglaublich schnell, glatt wie ein Aal und mit mehr Leben gesegnet als eine Katze: Der schwebende Riesenkristall ist einer der härtesten Bossgegner und bringt sogar gestandene Redakteure ins Schwitzen.

Das ungewöhnliche Kristallwesen bewegt sich so schnell, dass Ihnen vom Zusehen schon schwindelig wird. Der Fernkampf ist kaum geeignet, um diesem Boss beizukommen. Andererseits schädigt er Ihren Helden im Nahkampf mit einer Kälteaura und verfügt auch sonst über einen Fundus an Zaubersprüchen, mit denen er Sie beharkt, unabhängig von der Entfernung.

Gegen magischen Schaden ist das Facetteleon nahezu immun. Daher bringt Sie hier nur rohe Gewalt weiter: Legen Sie sich einen Vorrat an Heiltränken zu und schlagen Sie wie ein Berserker auf Ihren Gegner ein. Schwache Charaktere mit wenigen Lebenspunkten verzweifeln an der irre schnellen Regeneration des Kristalls, für die er Ihre Gesundheit anzapft. Wichtigste Regel im Kampf gegen den vorletzten Bossgegner: Nicht die Nerven verlieren, wenn er sich zwischendurch vollständig heilt. Denn je länger der Kampf dauert, desto mehr zersplittert das Facetteleon. Doch je kleiner es wird, umso schneller attackiert es Sie auch.



KAMPAGNE DER SCHATTEN

GRÜNE INSEL

Genug Seeluft geschnuppert, nach Ihrer kleinen Überfahrt erreichen Sie einen Elfenhafen 1. Die Dryaden erlauben den Langohren, am Rande der Insel zu siedeln. Als Gegenleistung müssen diese aber mit ihren Schiffen Monsterangriffe abwehren. Die Inquisition hat, wie scheinbar überall, ihre Spitzel auf dem grünen Idyll und von einem solchen sollen Sie Näheres zu Ihrer Mission erfahren. Der Typ hält sich für besonders schlau und will Sie erst mal auf eine Botenmission schicken. Doch wir sind in **Sacred 2** bereits genug gelatscht, uns reicht's! Sie erläutern dem Herren also nett, aber bestimmt, dass er mit den Infos rausrücken soll. Andernfalls darf er umziehen – in eine Einraumwohnung, sechs Fuß unter der Erde.

Der Inquisitionsangestellte versteht den Wink mit dem Langschwert und schickt uns zu einem Schmuggler. Jener haust auf einem der kleinen Eilande 2 im Osten der Hauptinsel. Sie schlagen sich durchs Dickicht und besuchen den Kollegen. Anscheinend hat Ihr Charakter einen Zettel am Rücken kleben, auf welchem „Ich bin Ihr lustiger kleiner Laufbursche" steht. Denn selbst der zwielichtige Schmuggler schickt Sie erst mal los: Sie sollen Ihm einen ganz speziellen Trank holen. Morddrohungen helfen diesmal leider nichts. Sie müssen sich auf des Schusters Rappen verlassen. Im Norden befindet sich auf einer Insel die Hütte einer Zauberin 3, Ihrem Ziel. Murrend packen Sie die Phiolen ein, gefallen lässt man sich solche Behandlung aber nicht! Sie wischen dem Schmuggler eins aus, indem Sie ihm den falschen Trank geben. Während er am Abröcheln ist, schwenken Sie genüsslich eine Ampulle mit dem Gegengift. Der Mann verrät Ihnen, wenn auch eher unfreiwillig, den Weg zu Ihrem Ziel und stattet Sie sogar mit einem Schutzamulett aus. Nochmal kurz die Ausrüstung gecheckt und schon geht's los Richtung Norden. In einem Anflug spontaner Freundlichkeit lassen wir das Gläschen samt Gegengift auf dem Tisch stehen. Wir sind einfach zu gut für diese Welt ...

TÖDLICHER KRISTALL

Auf Ihrer Suche nach der Kristallhöhle ziehen Sie eine Spur von Blut und verbrannter Erde durch den Dschungel. Gerade als Sie Spaß daran finden, immer neu heranstürmende Dryaden abzumetzeln, tritt Ihnen deren Königen entgegen 4. Die stolze Herrscherin bittet Sie, das sinnlose Blutvergießen endlich einzustellen und beschreibt Ihnen dafür den Weg zur Kristallhöhle. Schade, was für eine Spaßverderberin!

Sie ziehen also nach Norden und hinterlassen dabei eine bluttriefende Fährte. Allerdings nur den roten Saft von Blutdryaden, denn Sie müssen Ihr Wort der Dryadenführerin gegenüber selbstverständlich halten. Blutdryaden dagegen haben die Lizenz zum Erledigtwerden ja praktisch schon im Namen ...

Was dann folgt, ist ein extrem harter Kampf in einer abgelegenen Höhle 5 mit dem Facetteleon. Dieses Kristallwesen bewacht den benötigten Schlüssel. Wie Sie diesem harten Bossgegner am besten beikommen, erfahren Sie im Extra-Kasten auf Seite 181. Stellen Sie sicher, dass Sie über genügend Heiltränke verfügen.

Haben Sie den Kampf erfolgreich bestanden? Glückwunsch, es ist nun fast geschafft. Verlassen Sie die Kristallhöhle durch den Nordausgang und nehmen Sie unterwegs den Schlüssel mit. Selbiger steckt wohlbehütet in einer kleinen Schatulle auf einem Podest im Raum hinter dem Facetteleon. Zurück an der frischen Luft, genießen Sie kurz die Idylle und schlendern dann zum Hafen hinab. Es steht die vorerst letzte Bootsfahrt Ihrer Ancaria-Rundreise an.

HÖLLENMASCHINE

Das Reiseziel ist nicht gerade das schönste und verdient sich den Namen „Einöde" völlig zu Recht. Angesichts der zahlreichen und mächtigen Gegner werden Sie aber ohnehin keine Zeit haben, sich die Umgebung näher anzusehen. Also nichts wie hindurch, auf zum allerletzten Gefecht!

Sie müssen durch einige Höhlengänge, die sind aber weder allzu lang noch sonderlich verzweigt. Sie werden direkt und sicher ans Ziel kommen, sofern Sie nicht besiegt werden. Unterwegs bekämpfen Sie alles außer den vereinzelten Händlern, die Sie brauchen, um Ihre Tränke aufzufüllen. Tempelwächter greifen Sie an, weil man verhindern will, das Sie die Maschine erreichen. Seraphimkriegerinnen greifen Sie an, weil man verhindern will, dass das Böse triumphiert. Des Weiteren bekommen Sie es mit Unmengen von Dämonen verschiedener Art zu tun. Die haben zwar keinerlei Grund dafür, greifen Sie aber trotzdem an. Sie sehen schon: Am Ende Ihrer Durchreise ist die Einöde noch um einiges öder, da Sie so ziemlich alles Leben dort vernichtet haben. Lediglich die Ruinen lassen Sie stehen.

Wenn Sie die Maschine endlich erreichen, müssen Sie sich nur noch durch einige Innenräume hindurchkämpfen und dann ist es fast geschafft. Sie betreten eine kreisrunde Kammer, in der ein Händler auf Sie wartet. Toller Service und die letzte Chance zum Auftanken, bevor es richtig losgeht – auf den „Highway to Hell".

Zwei Schalter gilt es noch umzulegen, dann kommt der Schlüssel aus der Kristallhöhle zum Einsatz. Der folgende Bosskampf ist spektakulär und nicht ganz leicht. Ziehen Sie unsere Taktiktipps auf der folgenden Seite zurate.

Sie waren siegreich? Herzlichen Glückwunsch! Doch ruhen Sie sich nicht zu lange auf Ihren Lorbeeren aus, **Sacred 2** bietet noch jede Menge Nebenquests. Außerdem warten weitere Schwierigkeitsgrade auf Sie. Mit jedem Durchspielen schalten Sie dabei eine neue, höhere Stufe frei. Ihr Ziel lautet also: höchste Stufe – Niobe! ❑

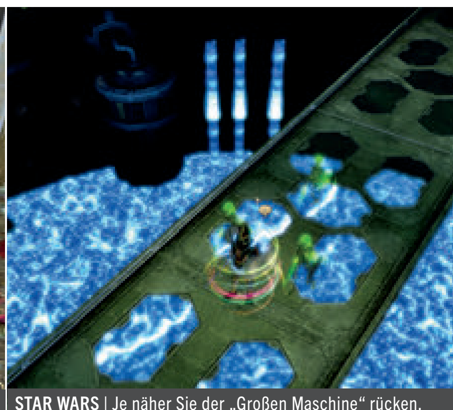


Him-
mel hilf!

Sie brauchen wegen der Spielzeit von Sacred 2 nicht gleich zu verzweifeln wie dieser Kollege. Unsere Komplettlösung führt Sie bis zum Ende.



GUT UND BÖSE | Die Lichtanbeter-Armee will die Inquisition aufhalten. Der Schattenkrieger setzt sich aber locker durch.



STAR WARS | Je näher Sie der „Großen Maschine" rücken, desto abgefahrener und futuristischer wird das Leveldesign.

KAPITEL 10: ÖDE BERGE

LEGENDE

Schatten

Licht

BOSSKAMPF: DIE GROSSE MASCHINE

Der letzte Verteidigungsgürtel der „Großen Maschine“ hat es in sich: Sie müssen vier futuristische Roboter auseinandernehmen, einer stärker als der andere. Und kein Schraubenzieher in Sicht.

Ihr Ziel, die „Große Maschine“, hockt in der Mitte des Raums und wähnt sich bestens geschützt: Sie können die Kugel aus Energie nicht direkt angreifen. Stattdessen treten Sie gegen vier Wächter an. Noch bevor Sie sich dem Zentrum nähern, sollten Sie die blauen Teleporter am Rand zerstören. Aus denen strömen sonst hundsköpfige Tempelwächter. Anschließend erwacht der erste Wächter.

Gehen Sie sofort auf Distanz und locken Sie ihn hinter sich her. So kann die „Große Maschine“ nicht mehr seinen Schild verstärken oder Ihren Helden unter Beschuss nehmen. Magie und Waffen sind etwa gleich effektiv gegen den Wächter. Decken Sie ihn mit Spezialschlägen ein und laden Sie diese mit Konzentrationstränken rasch wieder auf. Falls vorhanden, setzen Sie Schwächungszauber ein.

Ist Wächter Nummer eins in seine Einzelteile zerfallen, aktiviert die Maschine zwei weitere, von denen einer zusätzlich Flammen nach Ihnen spuckt. Locken Sie die Wächter nacheinander in die Gänge außerhalb, damit Sie nicht gegen beide antreten müssen. Als Letztes will noch ein Elitewächter zu Grabe getragen werden. Dessen einzige Besonderheit ist, dass er mehr aushält aus als seine Vorgänger.





ALLER ANFANG IST UNSPEKTAKULÄR | ... zumindest in diesem Fall. Die Quest beginnt am nördlichen Ende von Wargfels, in der Nähe des Pferdehändlers. Der Sumpf befindet sich dann im Süden.



„TU ES ODER TU ES NICHT. ES GIBT KEIN VERSUCHEN." | Mit solch klugen Zitaten glänzte der echte Yoda in den **Star Wars**-Filmen. Y'Oldah gibt dagegen mehr Unfug von sich als weise Worte.

EASTER-EGGS

Von: C. Schuster, T. Weituschat

Nach Lichtschwertern und Mall-Orc-A im ersten Teil folgen nun X-Wings und Aliens.

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis ... Die Saga vom **Krieg der Sterne** und den Jedi-Rittern gehört zu den wohl bekanntesten und beliebtesten Filmen der Welt. Die Jungs von Ascaron sahen das offenbar ganz genauso und zollten dem Großmeister mit einer Questreihe Tribut.

DER KOBOLDKNIGGE
DIE SUMPFKRIEGER-SAGA

Die „Mission: **Star Wars**" beginnt ganz ungalaktisch im Dorf Wargfels. Dort sprechen Sie am nördlichen Ende der Siedlung einen Mann an, der Ihnen aufträgt, den Dorftrottel zu besuchen. Selbiger palavert aber nur Schwachsinn, denn er möchte die Koboldsprache erlernen. Da Sie ihm dabei helfen sollen, springt Ihr Questkompass anschließend in Richtung Süden. Wenn Sie ihm folgen, wird der Boden bald matschiger und die Luftfeuchtigkeit steigt. Sie befinden sich in einem Sumpf. Na, an welchen Film aus dem Jahr 1980 erinnert Sie das?

ZU DAS IMPERIUM SCHLÄGT

Falls Sie noch nicht darauf gekommen sind, hilft Ihnen sicherlich ein tief im Sumpf versenktes Fluggerät auf die Sprünge. Denn es erinnert frappierend an einen X-Wing, den legendären Raumjäger der Rebellen in **Star Wars**. Und so treffen Sie bald auf einen kleinen, hässlichen Grünling mit großen Ohren. Der hört auf den Namen Y'Oldah und schickt Sie direkt weiter. Einige Orks haben nämlich ein wertvolles Gemälde des Künstlers Skowe geklaut, das der kleine Kobold gerne zurückhätte. Sie kennen Skowe nicht? Geht uns genauso. Wenn wir den Namen jedoch umdrehen, denken wir wir mit seligem Gesichtsausdruck an **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** ...

LERNEN DU SOLLST!

Nachdem die Orks das Zeitliche gesegnet haben, soll auch noch eine Sumpfratte dran glauben. Das Vieh frisst ständig Y'Oldahs Leibspeise weg, was diesem absolut nicht passt. Ist auch das erledigt, beginnt endlich die Lehrstunde beim Meister. Allerdings ist die Koboldsprache unverständlich, sodass Sie dem Kerl nicht folgen können. Zum Glück hat Y'Oldah einen Zettel für Sie. Auf diesem sind die wichtigsten Redewendungen des Kauderwe... äh, der Koboldsprache vermerkt. Nun steht der Rückweg zum Dorfdeppen an, der sich dankbar zeigt und Ihnen eine Belohnung gibt.
Was diese Belohnung ist, junger Padawan? Verraten wir es nicht wollen. Ihr selbst finden sollt dies heraus. Und wachsen daran Ihr werdet. Nicht das es ist, was erwartet Ihr ... ❑



UNHEIMLICHES WESEN | Das Monster in **Sacred 2** kommt den fiesen Aliens schon sehr nahe. Sie finden das Vieh während einer Quest in den Bergen nördlich von Thylysium.

GRABSTEINE: DIE RÜCKKEHR

Bereits im Vorgänger gab es zahlreiche unterhaltsame Sprüche auf den Grabsteinen. Auch in Sacred 2 lohnt sich ein näherer Blick auf die Gräber.

Die bekanntesten Easter-Eggs des ersten **Sacred** waren vermutlich die Grabstein-Inschriften. Die meist witzigen Sprüche sorgten für so manchen Schenkelklopfer und machten Friedhöfe zu regelrechten Attraktionen. In Teil 2 haben die Entwickler erneut den einen oder anderen Gottesacker eingebaut. Der erste davon befindet sich südwestlich von Schlehenfurt. Hier hat uns der Grabspruch „Für Kritiker reserviert" sehr gut gefallen. Auf einem weiteren Grabstein steht „The cake is a lie". Dies ist eine Anspielung auf **Portal**, da Ihnen in diesem Spiel immer wieder ein Kuchen, welchen es letztendlich nicht gibt, als Belohnung versprochen wird.

ALIENS UND KORNKREISE

Der 1979 erschienene Sci-Fi-Horrorfilm Alien von Regisseur Ridley Scott erfreut sich auch heute noch großer Beliebtheit. In Sacred 2 ist in der Mission „Kornkreise" eine Hommage an diesen Streifen verborgen.

Im Norden von Thylysium, kurz vor der Bergkette, finden Sie ein Mädchen namens Buddix. Dieses trägt Ihnen auf, herauszufinden, wer für die seltsamen Kreise in den umliegenden Kornfeldern verantwortlich ist. Zunächst beschaffen Sie sich ein Buch, das über den Absturz eines unbekannten Flugobjekts in der Nähe berichtet. Danach reden Sie mit einem Soldaten, der behauptet, dass Außerirdische ihn entführt und eine Woche lang festgehalten haben. Schließlich finden Sie in den Bergen eine Höhle, wo Sie ein Geschöpf erwartet, das bereits Sigourney Weaver Probleme bereitete.



ANSICHTSSACHE | Das **Sacred 2 Tool** erlaubt Ihnen unter anderem Änderungen der Kameraeinstellungen, sodass Sie in der Lage sind, Ihre Figur näher zu betrachten.

SACRED 2

DIE BESTEN MODS

Einzelspieler-Mods
Spielzeit: -
Schwierigkeitsgrad: -

Von: Tobias Weituschat und Marc Brehme

Wir verraten Ihnen, welche Mods Sacred 2 noch besser machen.

Wenn Sie auf der Suche nach Mods zu **Sacred 2** sind, kommen Sie um die Fanseite sacred-legends.de nicht herum. Dort finden Sie im Download-Bereich interessante Erweiterungen zum Spiel. **Einige der besten Mods** liefern wir Ihnen gleich auf der Heft-DVD mit.

Die **Map Mod** zeichnet auf der Ingame-Karte alle wichtigen Orte ein und versieht diese außerdem mit Namen. Da dies unabhängig von Ihrem Spielfortschritt geschieht, haben Sie jederzeit einen guten Überblick über die riesige Welt von Ancaria. Praktisch!

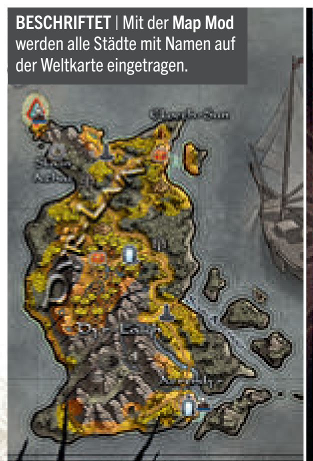
Ebenfalls nützlich ist das **Sacred 2 Tool**, das es Ihnen nicht nur erlaubt, die Kameraeinstellungen zu ändern, sondern auch an den Zeiten für das Erscheinen bestimmter Gegenstände (Item-Drop) sowie deren Reservierzeiten herumzuspielen.

Optisch ändert sich einiges, wenn Sie die beiden **Thalys Face Packages** installieren, die eine Vielzahl neuer Gesichter für den Schattenkrieger und den Inquisitor liefern.

Wenn Sie neben diesen beiden finsteren Charakteren auch Ihre Seraphim verschönern wollen, empfehlen wir Ihnen den Download von **Don Iggys Natural Faces**. Diese Mod entfernt Ihrer Kriegerin die düsteren Tätowierungen aus dem Gesicht und ersetzt die grell leuchtenden Augen durch blaue. Weitere frische Gesichter für die Blondine liefert die **SAS Beautiful Face Mod**. Und falls Sie mit der blonden Haarfarbe der Dame unzufrieden sind, schaffen die **Ultramarines Haircolor Sets** Abhilfe. Damit bekommt neben der Seraphim auch die Hochelfe fünf neue Haarfarben.

Das optische Tuning bleibt aber nicht auf Ihre Charaktere beschränkt, mit **Kasis Pet-Package** erhalten Sie auch neue Skins für die klassenspezifischen Reittiere. ❑

Info: www.sacred-legends.de



BESCHRIFTET | Mit der **Map Mod** werden alle Städte mit Namen auf der Weltkarte eingetragen.



AUSWAHL | Mit den **Face-Packages** auf unserer DVD verpassen Sie Ihren Figuren jede Menge neue Gesichter.

Deus Ex: Human Revolution

Grundlagentipps, Guides und Hilfen

Von: Michael Hanisch/
Sven Lüdecke

So können Sie das Action-Rollenspiel in vollen Zügen genießen.

Mit **Deus Ex: Human Revolution** erscheint bald der dritte Teil der bekannten **Deus Ex**-Spielereihe. Aus diesem Grund haben wir diesen Guide für Sie erstellt, in dem wir Tipps und Anleitungen zum Spiel geben.

AUGMENTIERUNGEN

Die Augmentierungen sind bei **Deus Ex** ein wichtiger Bestandteil. Daher empfehlen wir Ihnen einige Augmentierungen, die besonders nützlich sind. Heben Sie sich aber immer einige Praxispunkte für Eventualitäten auf.

E-BOOKS

Diese elektronischen Bücher geben zusätzliche Informationen zur Spielwelt. 29 dieser E-Books gewähren Ihnen zudem Bonus-Erfahrungspunkte. Wir haben alle 29 gefunden und für Sie auf den folgenden Seiten aufgelistet.

BESONDERE SITUATIONEN

Wir haben für Sie 12 besondere Situationen des Spiels herausgefiltert, die entweder sehr schwer oder für die Handlung wichtig sind, und bieten Hilfestellungen zu diesen Szenen.



MÄCHTIGE ERWEITERUNG | Dank der Augmentierungen können Sie es sogar mit zwei Gegnern gleichzeitig im Nahkampf aufnehmen, falls die Situation so eine Aktion erfordert.



GENIALER AUSBLICK | Ab und zu bekommen Sie auch mal eine Auszeit vom Kämpfen und Schleichen und dürfen das Panorama genießen - wie hier das nächtliche Montreal.

CHRONOLOGIE DER 29 E-BOOKS

Mit dieser Hilfestellung finden Sie alle 29 einzigartigen E-Books, die Ihnen den „Gelehrter"-Erfahrungsbonus geben.

Zur Erklärung: Der weiter oben erwähnte Erfahrungsbonus beläuft sich auf 200 Erfahrungspunkte und wird nur bei 29 verschiedenen, in der Spielwelt verteilten E-Books freigeschaltet. Weil einige der elektronischen Bücher nur in bestimmten Missionen verfügbar sind und daher verpasst werden können, haben wir die 29 E-Books in der Reihenfolge aufgelistet, in der Sie während des Spielens darauf stoßen werden.



KOMMUNIKATION

Da die Dialoge in **Deus Ex: Human Revolution** ein wichtiges Spielelement darstellen und da der Ausgang der sprachlichen Duelle oft vorgibt, wie Sie im späteren Missionsverlauf vorgehen können, lohnt es sich, die „Sozialoptimierer"-Augmentierung freizuschalten. Dadurch werden Persönlichkeit(1), ein psychologisches Profil(2), der Persönlichkeitstyp(3) und die Überzeugungsstufe(4) angezeigt. Zudem bietet diese Augmentierung die Möglichkeit, Pheromone(5) einzusetzen, durch die Sie Ihren Gesprächspartner beeinflussen können. Dabei kommt es auf die Wahl der richtigen Option an, da jeder Persönlichkeitstyp anders auf Ihre Auswahl reagiert.



ANALYSE | Dank der „Sozialoptimierer"-Augmentierung können Sie den Ausgang eines solchen „Dialog-Duells" ganz einfach zu Ihrem Nutzen beeinflussen.

OFFENER KAMPF

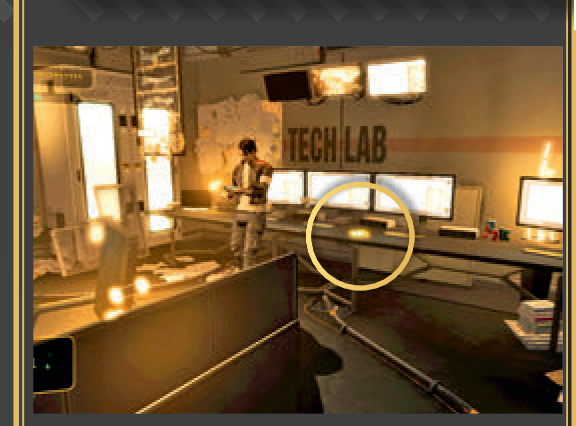
Wenn Sie lieber schießen als Dialoge zu führen oder Gegner zu umschleichen, dann ist der offene Kampf bei **Deus Ex: Human Revolution** Ihr Metier. Seien Sie sich aber bewusst, dass Adam Jensen - der von Ihnen gesteuerte Charakter - anfangs sehr anfällig gegenüber Schaden ist, und Munition rar verteilt ist. Auch für dieses Spielelement haben wir eine Augmentierungs-Empfehlung für Sie: Das Taifun-Sprengsystem. Damit ist ein spezielles, sehr mächtiges Waffensystem gemeint, welches Sie unter Einsatz von Energie und Munition aktivieren können, sodass alle umstehenden Gegner extremen Schaden nehmen. Zudem sind Sie während der Fähigkeits-Animation unverwundbar!



RUNDUMANGRIFF | Wenn Sie diese Augmentierung komplett aufrüsten, fallen sogar die sehr gefährlichen Roboter bereits nach dem ersten Treffer - ein Muss für viele Kämpfe!

DETROIT - SARIF HAUPTQUARTIER TECHNOLOGIE-LABOR 01

Das allererste E-Book finden Sie im Sarif Hauptquartier gleich nach dem Einleitungsabschnitt. Das Zielobjekt liegt neben dem Forscher Frank Pritchard auf dem Tisch im Technologielabor (im zweiten Stock des Gebäudes).



DETROIT - SARIF FERTIGUNGSANLAGE SICHERHEITSBÜRO 1. STOCK 02



E-Book Nummer zwei auf dieser Liste befindet sich in einem Sicherheitsbüro im ersten Stock der Sarif-Fertigungsanlage. Der Raum wird von einem Geschütz und einer Sicherheitskamera überwacht, passen Sie also beim Betreten auf.



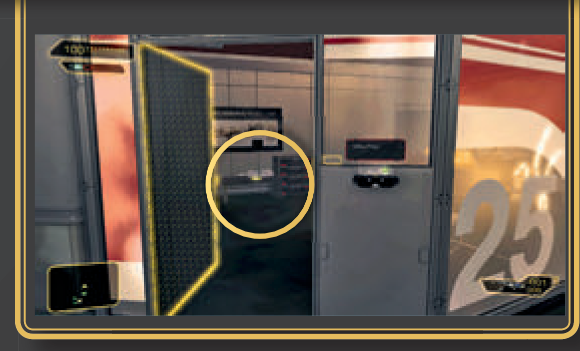
DETROIT - SARIF FERTIGUNGSANLAGE DURCHGANGSBÜRO 4. STOCK 03

Im vierten Stock der Fertigungsanlage befindet sich ein weiteres E-Book auf diesem Schreibtisch. Das Büro, in dem besagter Tisch steht, liegt so oder so auf Ihrem Weg, da hinter der roten Doppeltür - hier rechts - das nächste Missionsziel auf Sie wartet.



DETROIT - SARIF HAUPTQUARTIER BÜRO 25 2.STOCK 04

Während Ihres zweiten Besuchs im Sarif-HQ wartet in Büro 25 im zweiten Stock das nächste E-Book auf Sie. Die Sicherheitsstufe der Tür beträgt 2, ist also ohne zusätzliche Augmentierungen nicht hackbar und bleibt daher verschlossen.



Detroit - Sarif Hauptquartier Büro 27 2. Stock





Buch Nummer 5 auf dieser Liste befindet sich im Nachbarraum von Nummer 4, nämlich Büro 27. Auch hier benötigen Sie die Augmentierung für Hackvorgänge der Stufe 2, um das Zimmer betreten zu können.

Detroit Innenstadt-Appartement(Süd) 3. Stock

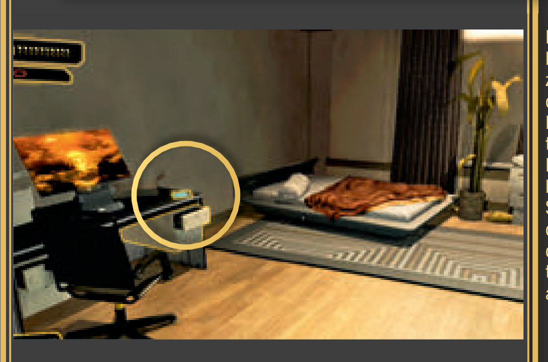




Wenn Sie zum ersten Mal Detroit erkunden, begeben Sie sich in das südliche Innenstadt-Appartement Hacken Sie im dritten Stockwerk die Tür zum einzig begehbaren Appartement und holen Sie das nächste E-Book.

Detroit Innenstadt-Appartement (West) 2. Stock





Dieses E-Book befindet sich im zweiten Stock der westlichen Innenstadt-Appartements in Detroit. Das einzige Problem: Die Tür hat Sicherheitsstufe 5, daher müssen Sie die Hack-Augmentierung sehr weit ausbauen.

Detroit - Chiron-Gebäude Adam Jensens Appartement

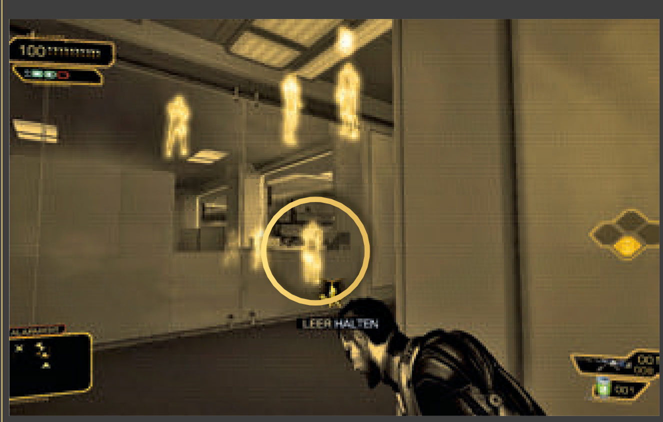




Das achte E-Book erwartet Sie in Adam Jensens eigenem Appartement im Chiron-Gebäude. Gehen Sie durch die Tür gegenüber des großen Bildschirms und schon haben Sie das begehrte Objekt erreicht.

Schleichen

Eines der wichtigsten Elemente des Spiels stellt das Schleichen und verdeckte Operieren dar. Oft lassen sich größere Gegnergruppen komplett umgehen, wenn Sie sich genau umsehen und regen Gebrauch von Lüftungsschächten, gestapelten Kisten und Augmentierungen machen. Dabei ist es wichtig, die Gegner zu beobachten und die eigene Vorgehensweise an deren Bewegungsmuster anzupassen. Hier hilft die Augmentierung „Smart Vision". Dabei handelt es sich um eine Fähigkeit, mit der Sie durch Wände sehen und getarnte Feinde entdecken können. Sie können die Fähigkeit jederzeit aktivieren, wobei Sie ständig auf Ihren Energiehaushalt achten müssen, da sich dieser bei aktivierter „Smart Vision" kontinuierlich verringert. Allerdings hält sich der Energieverbrauch in Grenzen, wenn Sie behutsam mit der verbesserten Sicht umgehen. Ein Beispiel für die Nützlichkeit der Fähigkeit sehen Sie auf dem Bild in diesem Kasten. Ist die Smart Vision an dieser Stelle deaktiviert, wäre nur der markierte Gegner sichtbar. Dank Augmentierung entgehen Sie dieser Gefahr allerdings problemlos.



GEFUNDEN! | Dank der Smart Vision können Sie Ihre Vorgehensweise zu Ihren Gunsten anpassen, Hinterhalten entgehen und auch getarnte Feinde entdecken.

Hacken

Zu guter Letzt geben wir Ihnen noch ein paar Tipps zum Hacken. Bei **Deus Ex: Human Revolution** fällt dieses Spielelement sehr oft an, da viele der möglichen Lösungswege beinhalten, eine verschlossene Tür zu öffnen oder Sicherheitsfunktionalitäten wie automatische Geschütze oder Laserschranken zu deaktivieren. Allerdings wird Ihnen dafür nicht immer das richtige Passwort zur Verfügung stehen, was bedeutet, dass Sie besagte Geräte hacken müssen, um darauf zugreifen zu können. Auf dem unten angefügten Bild sehen Sie die wichtigsten Augmentierungen Ihrer Hacksoftware. Dass die „Übernahme"-Augmentierungen(1), die mit jeder Stufe immer höhere Sicherheitsstufen angreifbar machen, wichtig sind, ist selbstverständlich. Die „Kontrolle"-Augmentierungen(2) sind aber auch nicht zu unterschätzen. Oft lassen sich Wachroboter und Geschütze an nahen Sicherheitsterminals deaktivieren oder sogar gegen Ihre Feinde richten – vorausgesetzt, Sie haben die passenden Hack-Augmentierungen freigeschaltet.

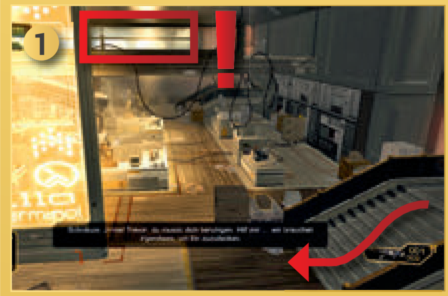


PROFESSIONELLER HACKER | Viele Wege oder optionale Gelegenheiten erschließen sich Ihnen, wenn die Sicherheitsstufe kein Hindernis darstellt oder Sie die Waffen der Gegner unter Ihre Kontrolle bringen.

Sarif Fertigungsanlage: Geiselsituation

Bei Ihrem ersten Einsatz gilt es nicht nur, einen Verbrecher zu stoppen, sondern auch, Geiseln zu retten. Diese sind jedoch stark bewacht ...

❶ Nachdem Sie die Arbeitshalle betreten haben, sehen Sie auf der anderen Seite das Büro, in dem die Geiseln eingesperrt sind. Weil dessen Eingang durch eine Falle gesichert ist und in der Halle mehrere gefährliche Wachen patrouillieren, wählen Sie einen versteckten Weg. ❷ Gehen Sie die Treppe herunter und kriechen Sie in den Luftschacht hinter der Kiste unter der Treppe. ❸ Als nächstes erreichen Sie das Büro mit den Geiseln – retten Sie diese durch das Entschärfen der Bombe.







Infiltration der Derelict Row

Die gut bewachte Derelict Row zu betreten, ist auch ohne viel Aufregung möglich. Wir zeigen wie.

❶ Steigen Sie in der Gasse links von der Derelict Row eine Feuerleiter hinauf und betreten Sie das Gebäude. Steigen Sie aufs Dach und ❷ springen Sie über Lüftungsschächte und Klimaanlagen zum gegenüberliegenden Haus. Nachdem Sie die dortige Wand zerstört und die Gegner erledigt haben, ❸ springen Sie den Aufzugschacht mit dem „Ikarus-Landesystem" herunter. Alternativ können Sie auch von Balken zu Balken springen.





Detroit – Appartement neben dem Basketballplatz 09



Dieses elektronische Buch ist etwas komplizierter zu erreichen. Beginnen Sie damit, diese Feuerleiter zu erklimmen. Sie finden sie neben dem Basketballplatz, der im Bereich der Gassen zwischen den Innenstadt-Apartements befindlich ist.



Gehen Sie auf der Feuerleiter nun durch das untere der beiden markierten Fenster. Am Ende dieses Stockwerks finden Sie in einem Apartement einen Händler. In einem Nebenraum finden Sie das nächste E-Book.



Detroit – Polizeistation Leichenhalle 10



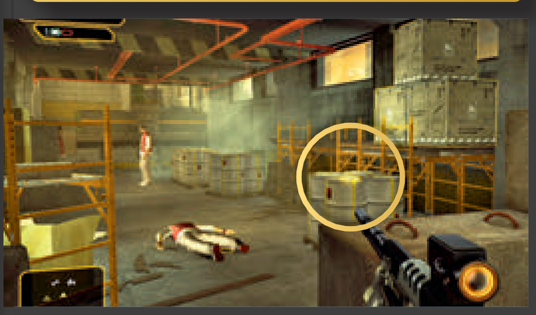
In der Leichenhalle der lokalen Polizeistation finden Sie nicht nur das Ziel für eine Hauptmission, sondern auch ein weiteres E-Book auf dem Schreibtisch des Gerichtsmediziners. Sie verpassen dieses Buch, wenn Sie es jetzt nicht mitnehmen.

Detroit – LIMB-Klinik zwischen Chirurgieraum 1 und 2 11



In einem Gang, der weiter in die LIMB-Klinik hineinführt, finden Sie das elfte elektronischen Bücher. Der Eingang zu diesem Gang befindet sich neben der Verkäuferin. Das Buch selbst liegt auf einem Tisch.

Detroit - Derelict Row Südliches Gebäude 12



Im südlichen Gebäude in der Derelict Row - welche sich im Norden Detroits befindet - können Sie dieses E-Book finden. Achten Sie allerdings auf die vielen Gegner im Gebiet und gehen Sie behutsam vor.

Detroit - FEMA-Lager Pausenraum 4.UG 13



Der Pausenraum, in dem sich dieses E-Book befindet, liegt zwischen den Männer- und Frauentoiletten im vierten Untergeschoss. Passen Sie aber auf, dass Sie auf dem Weg nicht von den vielen Wachen oder Kameras entdeckt werden.

Hengsha - Court Gardens Zimmer neben Eingang 14



Das erste elektronische Buch im chinesischen Hengsha befindet sich in einem Apartement links neben dem Eingang zum Hauptgebäude der „Hengsha Court Gardens", dem Ort, der Ihnen als erstes Missionsziel genannt wird.

Hengsha - Youzhao-Viertel Innenstadt-Apartement 2.OG 15

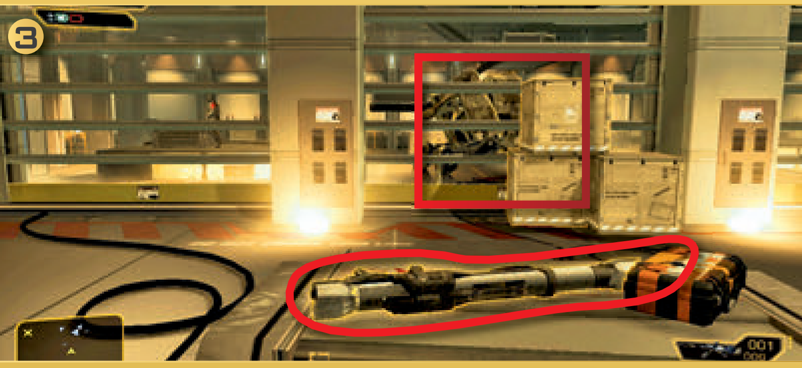


E-Book Nummer 15 liegt neben dieser Person, die im 2.Stock des Innenstadt-Apartements lebt. Wie bei so vielen der elektronischen Bücher müssen Sie auch hier wieder Ihre Hacker-Talente beweisen, um Zutritt zu erlangen.

FEMA Anlage: Den Wachroboter umgehen







Der erste Wachroboter, auf den Sie treffen werden, stellt eine ernst zu nehmende Gefahr dar.

❶ Wenn Sie den Aufzug zum FEMA-Lager verlassen, gehen Sie sofort in Deckung und bewegen Sie sich nach rechts – unter die erhöhte Plattform. ❷ Mit der Augmentierung „Schwere Objekte heben/werfen" ist es Ihnen möglich, die Kiste zur Seite zu heben. Dem Lüftungsschacht dahinter folgen Sie immer geradeaus.
❸ In diesem Abschnitt der Etage finden Sie den Raketenwerfer. Er benötigt viel Platz im Inventar, hilft aber gegen den Roboter enorm. Alternativ können Sie sich zur nächsten Tür schleichen.

Bosskampf: Barett



DAUERFEUER | Der Boss deckt Sie beinahe konstant mit dem Feuer seiner Minigun ein. Nutzen Sie die Deckung.

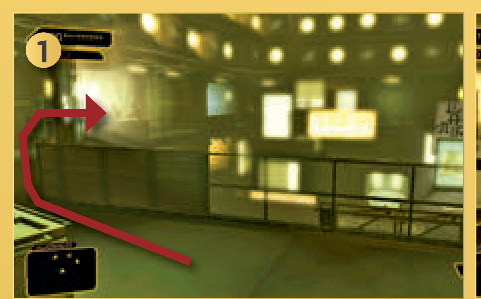
EXPLOSIV | Achten Sie auf die Granaten, die der Boss wirft. Nutzen Sie die Fässer und Feuerlöscher, um Barett zu schwächen und kurz zu betäuben.

RESERVEN | Wenn Ihnen Munition und Waffen ausgehen, werden Sie in Waffenschränken oder auf den verschiedenen Kisten Nachschub finden.

ALICE GARDEN PODS: DER FALLE ENTKOMMEN

Im Hotel „Alice Garden Pods“ finden Sie sich in einem Hinterhalt wieder, nachdem Sie Arie van Bruggen geholfen haben.

❶ Gehen Sie vom Startpunkt nach links und schalten Sie den linken der beiden Gegner aus. ❷ Biegen Sie danach rechts ab und gehen Sie durch die Tür. Gehen Sie das Treppenhaus hinab, schleichen Sie sich an den Feinden vorbei und folgen Sie dem Weg. ❸ Achten Sie in den Baderäumen auf Minen. Diese lassen sich entschärfen, indem Sie von „Laufen“ auf „Gehen“ umschalten, sich geduckt nähern und dann mit den Minen interagieren.







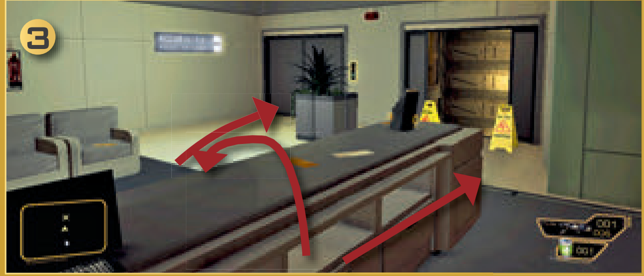
PICUS: DEM HINTERHALT ENTKOMMEN

In der Picus-Zentrale werden Sie nach einem Gespräch mit Eliza Cassan in eine gefährliche Falle geraten.

❶ Um der Falle zu entkommen, biegen Sie außerhalb von Raum 404 nach rechts ab, gehen in das Büro und kriechen durch den Lüftungsschacht. ❷ Wenn Sie den Schacht verlassen, gehen Sie in Deckung und schleichen sich in der linken Richtung vor, die Treppe runter und in die „Web Lobby“. ❸ Achten Sie auf die Wachen und nehmen den Aufzug – oder lassen Sie sich mit dem Ikarus-Landesystem durch den rechten Schacht fallen.





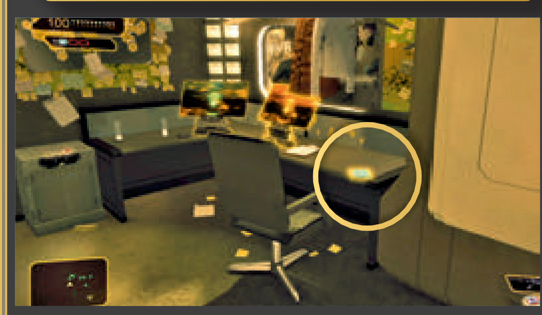


HENGSHA - YOUZHAO-VIERTEL APARTEMENT AUF DEM DACH 16



Gehen Sie im Treppenhaus des Innenstadt-Apartements bis nach oben auf das Dach und laufen Sie Richtung Nordosten. Neben einer kleinen Gasse finden Sie ein etwas abgelegenes Apartement, in dem E-Book Nummer 16 wartet.

HENGSHA - THE HIVE SICHERHEITSBÜRO 1.STOCK 17



Im Nachtclub „The Hive“ gehen Sie den östlichen Gang im ersten Stock entlang, um zu diesem Sicherheitsbüro zu kommen. Darin liegt das nächste elektronische Buch auf dem Schreibtisch neben den Terminals.

HENGSHA - THE HIVE ZIMMER VON TONG SI HUNG 18



E-Book Nummer 18 liegt auf einem Tisch im Zimmer von Tong Si Hung, dem Besitzer des „Hive“. Es liegt im Keller des Gebäudes. Achten Sie darauf, dass Sie das Buch verpassen, wenn Sie Tong belauschen, anstatt direkt mit ihm zu reden.

HENGSHA - ALICE GARDEN PODS KABINE NUMMER 143 19



Das „Alice Garden Pods“ ist ein Hotel, in dem die Besucher in Kapseln – so wie hier gezeigt – schlafen. In Kabine Nummer 143 hat einer der Kunden ein besonderes Mitbringsel: E-Book Nummer 19!

Hengsha - Tai Yong Medical 20
In einem Lüftungsschacht



Für dieses E-Book müssen Sie in den hier abgebildeten Lüftungsschacht neben dem Aufzug zum Turm des Gebäudes. Wichtig: Sie werden die „Ikarus-Landesystem"-Augmentierung benötigen ...



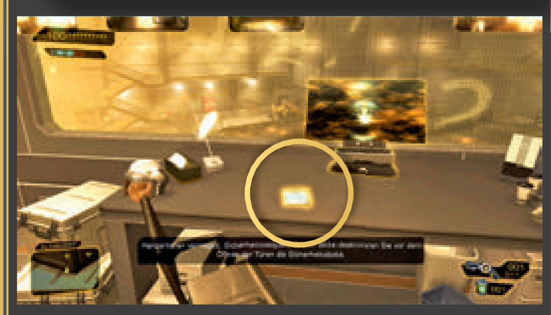
..., da Sie am Ende des Lüftungsschachts aus großer Höhe fallen müssen. So erreichen Sie diesen toten Forscher, neben dem das nächste elektronische Buch liegt. Sie verlassen diesen Bereich durch einen anderen Lüftungsschacht.

Hengsha - Tai Yong Medical 21
In den Laboratorien



Sie finden das nächste E-Book auf einer Kiste unter diesem Schaukasten. Dieser befindet sich in den Laboratorien im Turm des Tai Yong Medical-Gebäudes.Halten Sie Ihre Augen offen, da das Buch leicht zu übersehen ist.

Hengsha - Tai Yong Medical 22
Sicherheitsraum im Hangar



Im Hangar von Tai Yong Medical treffen Sie auf zwei Wachroboter, die Sie ausschalten müssen. Neben dem Sicherheitsterminal in Raum 01, das die beiden Stahlkolosse steuert, liegt zudem E-Book Nummer 22.

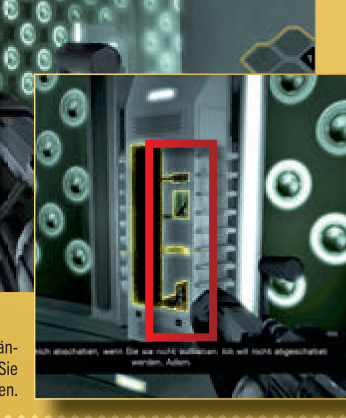
Bosskampf: Yelena Fedorova



FEMME FATALE | Yelena versucht, Sie mit Taifun-Angriffen und Maschinenpistolen anzugreifen. Achten Sie auf ihr Bewegungsmuster!

STROMKÄSTEN | Zerstören Sie diese großen Apparate, um Stromstöße auszusenden, die die Tarnung des Bosses ausschalten. Die Augmentierung „EMP-Schild" schützt Sie vor elektrischen Schäden.





WAFFENSCHRANK | Diese kleinen Schränke halten Munition und Waffen für Sie bereit, wenn Sie in Bedrängnis geraten.

Faridah Maliks Rettung







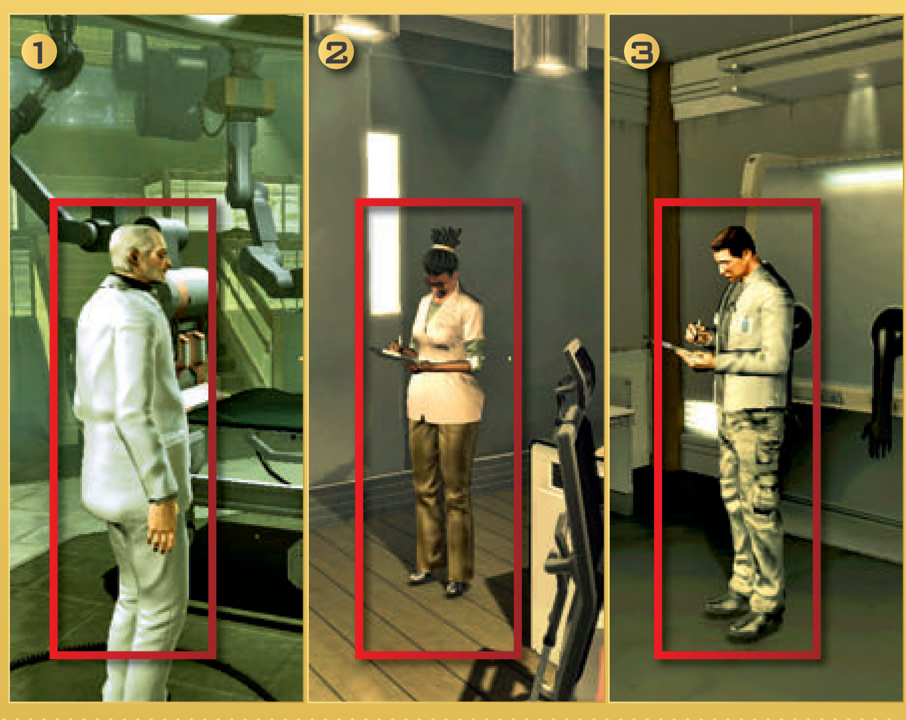
Bei Ihrem zweiten Besuch in Hengsha wird Ihr Hubschrauber abgeschossen. Reagieren Sie schnell, sonst stirbt Ihre treue Fliegerin.

❶ Das Ziel der Gegner ist der Helikopter, mit dem Sie geflogen sind. Unternehmen Sie nichts, explodiert die Maschine – zusammen mit Malik! Kurz nach dem Beginn des Kampfes wird ein ❷ Roboter abgesetzt. Schalten Sie Ihn schnell aus, zum Beispiel mit einer EMP-Granate! ❸ Gegner, die sich auf Malik konzentrieren, stellen leichte Ziele dar. Versuchen Sie trotzdem, den Helikopter vor Schaden zu bewahren, indem Sie das Feuer auf sich selbst ziehen.

DIE DREI FORSCHER

Um in Singapur voranschreiten zu können, müssen Sie diese drei Forscher finden.

Declan Faherty (1) befindet sich im westlichen der beiden großen Gebäude. Schleichen Sie sich an den wenigen Wachen vorbei und nehmen Sie den Aufzug nach unten. Dort finden Sie ihn. **Nia Colvin** (2) ist im zweiten Stock des östlichen Gebäudes, welches Sie vom anderen Komplex im Westen über eine Brücke erreichen können. Der letzte Forscher ist **Eric Koss** (3), welcher sich ein Stockwerk über Dr. Colvin befindet. Der Aufzug in diesem Gebäude verbindet die beiden Stockwerke.



BOSSKAMPF: JARON NAMIR

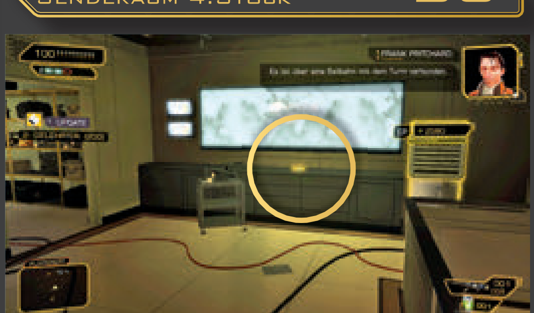
FREIE SICHT | Wenn Sie sich in Hengsha den neuen Biochip implantieren lassen, werden Sie in diesem Kampf Probleme mit Ihren Augmentierungen – und auch dem Boss – haben.



GEFÄHRLICH | Namir wirft oft eine Handvoll Granaten, denen Sie ausweichen müssen. Sein Plasmagewehr stellt ebenfalls ein Problem dar.

NACHSCHUB | Falls Ihnen Munition und Waffen ausgehen, werden Sie in solchen Podesten fündig.

MONTREAL - PICUS SENDERAUM 4.STOCK — 23



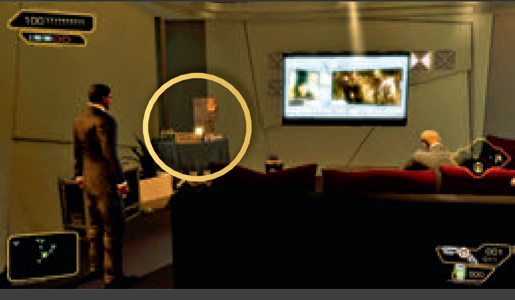
Im Senderaum der Picus-Zentrale in Montreal lässt sich Nummer 23 der begehrten, einzigartigen E-Books aufspüren. Dieser Raum befindet sich im vierten Stock und das E-Book auf einer Anrichte unter dem Bildschirm.

MONTREAL - PICUS — 24



Im unterirdischen Bunker des Picus-Gebäudes werden Sie wieder fündig: Sie finden das elektronische Buch Nummer 24 in einem Büro im zweiten Stockwerk. Das Büro befindet sich im nordwestlichen Bereich der Etage.

DETROIT - CONVENTION CENTER BACKSTAGE-BEREICH — 25



Im Backstage-Bereich des Convention Centers in Detroit, in dessen hinterem Zimmer Sie auch auf Bill Taggart treffen, befindet sich das 25. E-Book. Im Vorzimmer von Taggarts Aufenthaltsraum liegt das wertvolle Stück auf einem Tisch.

DETROIT - KANALISATION SANDOVALS VERSTECK — 26



Nach Ihrem Besuch im Convention Center von Detroit stoßen Sie bei der Suche nach Isaias Sandoval ganz automatisch auf das nächste E-Book. Das Buch Nummer 26 befindet sich in einem Versteck in der Kanalisation von Detroit.

Hengsha - Harvester-Versteck Operationsraum 2.UG 27



Im zweiten Untergeschoss des Harvester-Verstecks in Hengsha finden Sie Buch Nummer 27. Dieses liegt im Operationsraum neben den Gefängniszellen. Nachdem Sie mit Tong geredet haben, ist dieser Raum gefahrlos zu betreten.

Singapur - Omega-Ranch Östliches Gebäude 28



Das östliche der beiden Gebäude im Hauptbereich der Forschungsanlage hält ein weiteres E-Book für Sie bereit. Das Buch befindet sich in einem Nebenraum nahe des Aufzugs, der zwischen dem zweiten und dritten Stock verkehrt.

Singapur - Omega-Ranch Weisser Raum 29



Das letzte der wertvollen Bücher finden Sie nach dem Kampf gegen Jaron Namir in Singapur. Der EP-Bonus schlummert im Safe des eindrucksvoll komplett in Weiß gestalteten Zimmers hinter einem Schloss der Sicherheitsstufe 5.



Glückwunsch! Sie haben alle 29 E-Books!

Wenn Sie unserer Anleitung gefolgt sind, dann haben Sie nun alle einzigartigen E-Books gefunden.

Dank des „Gelehrter"-Bonus von 200 EP haben Sie durch das Sammeln aller 29 E-Books einen Gesamtbonus von 5800 EP erhalten. Zudem können Sie sich über eine Errungenschaft freuen.

Sarifs und Taggarts Nachrichten

Wenn Sie zwei zusätzliche Enden freischalten wollen, müssen Sie in Panchaia mit diesen beiden Personen reden.

❶ **Bill Taggart** verlangt bei seiner Rettung, dass Sie eine für ihn nützliche Nachricht an die Menschheit verschicken. Sie erreichen ihn durch einen Gang hinter einer zugestellten Tür. **David Sarif** ❷ möchte dasselbe, nur ist es diesmal eine für Sarif nützliche Nachricht. Am Ende dürfen Sie sich für eine Nachricht entscheiden. ❸ Reden Sie vorher nicht mit den beiden Personen, fehlen deren Auswahlmöglichkeiten.

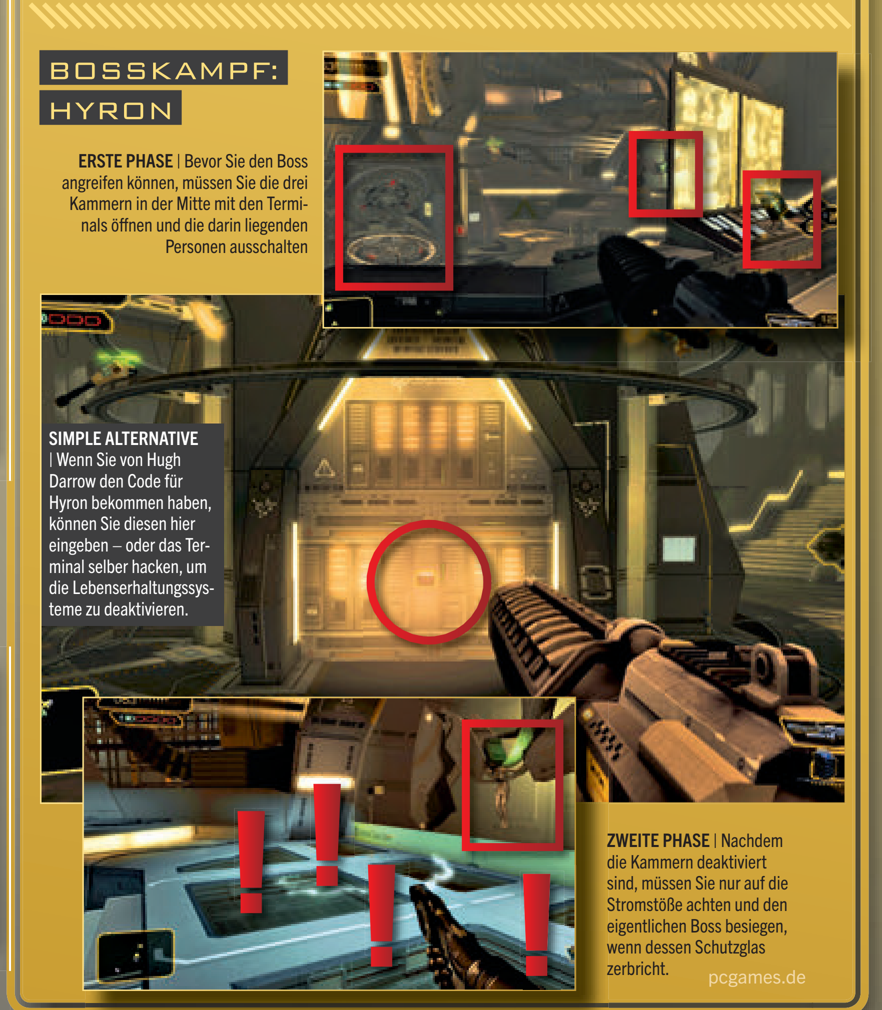






Bosskampf: Hyron

ERSTE PHASE | Bevor Sie den Boss angreifen können, müssen Sie die drei Kammern in der Mitte mit den Terminals öffnen und die darin liegenden Personen ausschalten



SIMPLE ALTERNATIVE | Wenn Sie von Hugh Darrow den Code für Hyron bekommen haben, können Sie diesen hier eingeben – oder das Terminal selber hacken, um die Lebenserhaltungssysteme zu deaktivieren.

ZWEITE PHASE | Nachdem die Kammern deaktiviert sind, müssen Sie nur auf die Stromstöße achten und den eigentlichen Boss besiegen, wenn dessen Schutzglas zerbricht.

SAMMLERSTÜCK: DIE COLLECTOR'S EDITION

Driver: San Francisco erscheint nicht nur in der Standard-Variante, sondern auch in einer toll ausgestatteten Luxus-Ausführung für knapp 70 Euro. Hier deren Inhalte:





Das Comeback des Jahres: Die legendäre Rennspiel-Reihe findet zu alter Stärke zurück – ein Fest für Vollgas-Fans!

DRIVER
SAN FRANCISCO